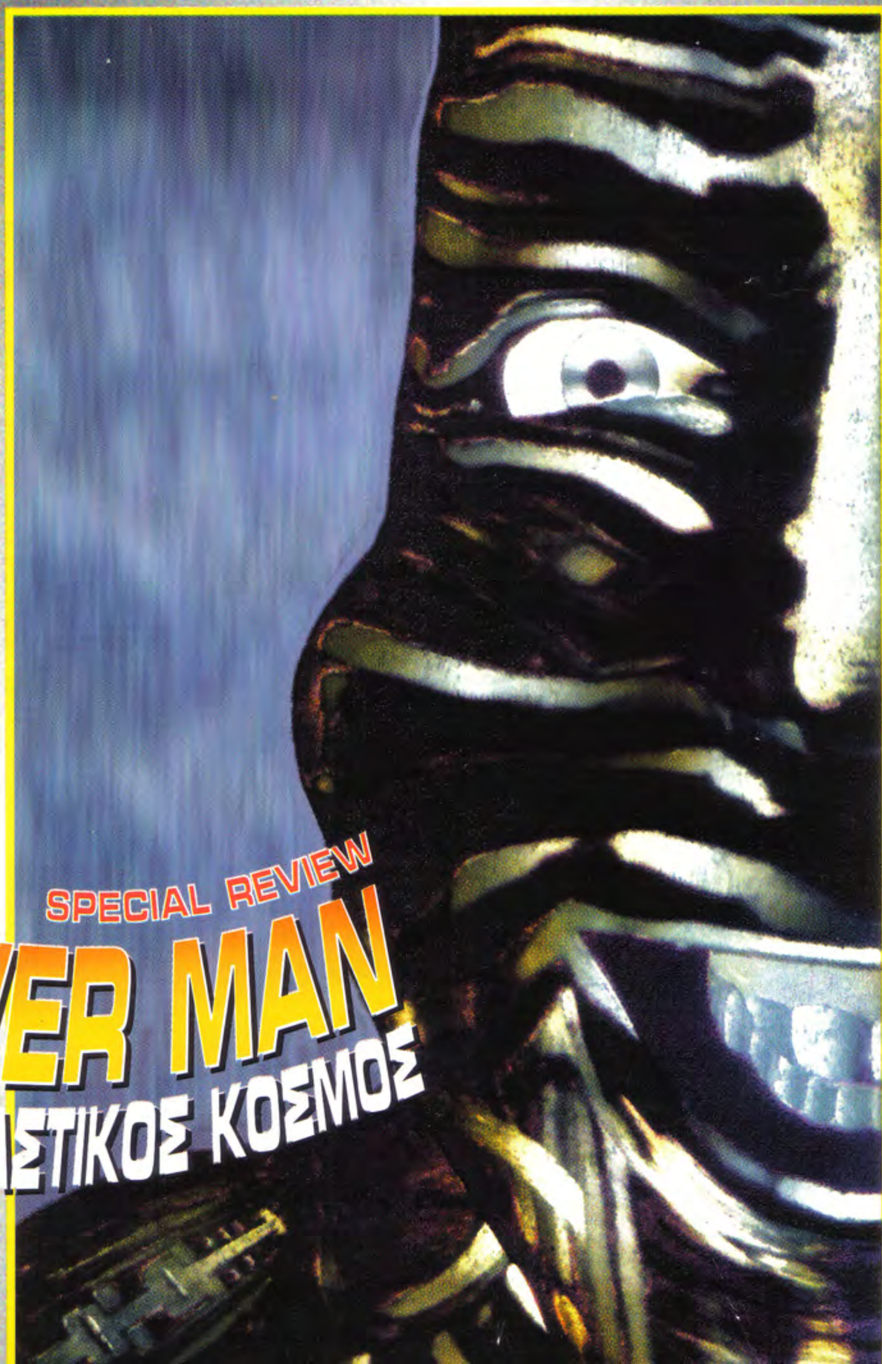
PC GAMES



DRAGONSPHERE σελ. 32

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

ΜΑΙΟΣ 1994



SPECIAL REVIEW

LAWNMOWER MAN

ΕΝΑΣ ΥΠΕΡΟΧΟΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

EDITORIAL



Για κοίτα λοιπόν τι μπορεί να πάθει κανείς, όταν κουρεύει το γρασίδι. Κι ύστερα σου λένε ότι η κηπουρική είναι ανώδυνη και ευχάριστη απασχόληση. Αμ δε. Εγώ συντάκτης θα μείνω κι ας έχει υψηλά ποσοστά θνησιμότητας το επάγγελμα. Οχι, θα κάτσω να την πάθω σαν τον κακομοίρη τον Jobe που τον "ρούφηξε" το CyberSpace...

Ο λόγος βέβαια για το εκ-πλη-κτι-κό LawnMower Man, που εγκαινιάζει μια εντελώς νέα εποχή στα παιχνίδια των PCs, την εποχή των interactive movies. Γιατί το LawnMower Man είναι μια πραγματική ταινία, στην οποία ο χρήστης λαμβάνει μέρος, επηρεάζοντας την εξέλιξή της. Μιλάμε για φοβερά γραφικά, φοβερό animation, φοβερό ήχο, φοβερή πλοκή, φοβερό εθισμό... σταματήστε με κάποιος επιτέλους!

Τα χρόνια πολλά τα είπαμε; Δεν τα είπαμε. Πως περάσατε αλήθεια τις Αγιες Μέρες; Την κοπανήσατε ομαδικά, έτσι; Καλά κάνατε και μπράβο σας. Οχι θα κάτσετε να σας φάει το νέφος και το τσιμέντο. Εγώ προσωπικά έψησα το αρνάκι μου καταμεσής στην Πανεπιστημίου. Ε, ναι, φέτος ήθελα να περάσω ήσυχα το Πάσχα...

Οσοι από εσάς έχετε CD, αξίζει να ρίξετε μια ματιά τόσο στο LawnMower Man - το συνιστούμε ανεπιφύλακτα - όσο και στο DragonSphere, ένα πολύ ατμοσφαιρικό adventure σε στιλ King's Quest. Αυτό που με ενθουσίασε στο συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν το σενάριό του, το οποίο δεν είχε καμία σχέση με ό,τι φανταζόμουν. Αλλο περίμενα να κάνω και από αλλού μου ήρθε το surprise!

Λοιπόν, ξέρετε τι σκεφτόμουν τις προάλλες; Να αγοράσω ένα laptop-άκι, να το 'χω για τις - δύσκολες - μέρες που έρχονται. Ε, όχι να μείνουμε και χωρίς υπολογιστή!

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΜΑΪΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Νίκος Χρυσικός, Χρήστος Μηνασίδης, **ΔΙΕΚΠΑΙΡΕΩΣΗ:** Παύλος Καραγιαννίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



ΡΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

P1 **ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 **ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 **SILVER BALL** 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 **ΤΑΡΤΑ** 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 **DECATHLON** (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

ΑΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

A1 **DEFENDER OF THE GALAXY** 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 **THE CLUB HOUSE** (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 **ΝΑΥΜΑΧΙΑ** 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 **ΤΑΡΤΑ** 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. **ΗΛΙΚΙΑ**..................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ**..................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.............................. **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ** .... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ**..............................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ...............................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΑΪΟΣ 1994

PC GAMES



σελ. 10

The LawnMower Man:
Ενα εντυπωσιακό παιχνίδι, με έντονα τα στοιχεία της virtual reality, με εκπληκτικά γραφικά, ομαλό animation και επιβλητικό ήχο. (CD-ROM)



σελ. 32

DragonSphere:
Μαγευτική ατμόσφαιρα και απροσδόκητη πλοκή είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά του νέου adventure της MicroProse. (CD-ROM)



σελ. 28

F14 Fleet Defender:
Μπείτε στο cockpit του πιο επιτυχημένου αεροσκάφους του Πολεμικού Ναυτικού των ΗΠΑ.

OUTPOST

Οι αποστολές σας ξεκινούν 50 χρόνια από σήμερα. Η Γη βρίσκεται στα πρόθυρα της καταστροφής. Ο πολιτισμός απειλείται. Είστε επικεφαλής όλων των πυρηνικών μονάδων τελευταίας τεχνολογίας. Πρέπει να ανακαλύψετε καινούριους κόσμους και να επανακτήσετε το γήινο πολιτισμό. Με γενετικές έρευνες, θα δημιουργήσετε νέες πηγές τροφίμων και θα κρατάτε υψηλά το ηθικό των ανθρώπων. Θα πρέπει όμως να αντιμετωπίσετε και τους επαναστάτες, οι οποίοι θα θελήσουν να κλέψουν τα βασικά εφόδιά σας όπως τροφή, νερό και αέρα. Η κατάσταση λοιπόν είναι αρκετά δύσκολη, γι' αυτό κάθε μέρα που επιβιώνετε είναι και μία νίκη. Αυτή είναι με λίγα λόγια η υπόθεση του νέου space simulation της Sierra, OUTPOST. Οι πρώτες φωτογραφίες από το παιχνίδι δείχνουν ότι σίγουρα θα είναι αρκετά καλό. Θα κυκλοφορήσει μάλιστα σε εκδόσεις και για δισκέτες αλλά και CD, όπου θα έχει πολύ περισσότερα graphics και ήχο. Τα στοιχεία που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι βασισμένα στις τελευταίες έρευνες της NASA και πολλά από τα γραφικά θα είναι photo-realistic. Το παιχνίδι θα απαιτεί 5 MB στο σκληρό δίσκο στην έκδοση για CD και 20 στην έκδοση για δισκέτες. Αναμένεται να κυκλοφορήσει κατά τους επόμενους δύο μήνες.



ARMORED FIST

Οι περισσότεροι θα γνωρίζετε τη Nova Logic, καθώς είναι η εταιρία που έχει κυκλοφορήσει το πολύ καλό Commanche: Maximum Overkill. Και φυσικά θα το θυμάστε για τα πολύ καλά γραφικά του, τα οποία είχαν κάνει ιδιαίτερη αίσθηση. Χρησιμοποιώντας λοιπόν την ίδια τεχνική στα γραφικά, η Nova Logic θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα το Armored Fist. Πρόκειται για μία εξομοίωση σύγχρονων tanks σε πολλά μέρη του κόσμου. Μπορείτε να χειριστείτε αμερικανικά και σοβιετικά άρματα, ενώ έχετε τη δυνατότητα να καθοδηγήσετε μέχρι και 4 διμοιρίες από αυτά. Σε δύσκολες καταστάσεις υπάρχει η δυνατότητα να καλέσετε έξτρα αεροπορική βοήθεια, δίνοντας μία ακόμα καλύτερη αίσθηση στο παιχνίδι. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά δεν χρειάζεται να πούμε πολλά, μια και είναι αυτά του Commanche αλλά αρκετά πιο βελτιωμένα. Κάποιες έξτρα δυνατότητες θα είναι η πορεία νυκτός με τον ανάλογο φωτισμό, πολυκάναλος στερεοφωνικός ήχος και ειδικό construction set σχεδίασης αποστολής. Αναμένεται να κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα.



PLAYER MANAGER

Δεν πρέπει να υπάρχει ούτε ένας fan των παιχνιδιών ποδοσφαίρου, ο οποίος να μην έχει παίξει το διάσημο Kick Off 2. Οσοι θυμούνται, στην έκδοση για Amiga είχε κυκλοφορήσει και το Player Manager, το οποίο ήταν ένα kick off 2 αλλά και με προπονητικά στοιχεία. Μετά λοιπόν από πολύ καιρό θα κυκλοφορήσει και σε PC, με την ονομασία KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER. Το παιχνίδι θα περιέχει όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν τα καλά παιχνίδια του είδους. Πολλαπλά συστήματα ομάδας, αγοραπωλησίες παικτών, χρηματοοικονομική διοίκηση και άλλα. Επίσης, εκτός από το να κοουτσάρετε την ομάδα θα μπορείτε να παίξετε με αυτή σαν ένα κανονικό kick off 2. Στο παιχνίδι εμφανίζονται πολλά θέματα που απασχολούν έναν προπονητή όπως τραυματισμοί, ζήτηση μεταγραφής από παίκτη κ.ά. Το πιο σημαντικό για το Player Manager είναι ότι συνδυάζει ένα πολύ φιλικό user interface, ενώ παράλληλα μπορούν να ασχοληθούν με αυτό και παίκτες που δεν θέλουν να ανατρέχουν σε στατιστικές, αλλά απλώς να παίζουν μπάλα. Και αυτό, όπως και άλλα ποδοσφαιρικά παιχνίδια, θα κυκλοφορήσει πριν ή κατά τη διάρκεια του Moundial.

CANNON FODDER

Ενα νέο best seller έρχεται από τη Sensible Software. Η Sensible Software έχει γίνει ευρέως γνωστή με το Sensible Soccer, το καλύτερο ποδοσφαιράκι για υπολογιστές. Πρόσφατα υπέγραψε μία συμφωνία με τη Virgin, η οποία θα είναι ο επίσημος διανομέας της εταιρίας για τα επόμενα δύο χρόνια. Το πρώτο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει στα πλαίσια αυτής της συμφωνίας είναι το CANNON FODDER. Το σύνθημα του παιχνιδιού είναι "WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH FUN" και όσο μακάβριο και αν ακούγεται, αυτό το Cannon Fodder είναι πραγματικότητα. Εχετε υπό τις διαταγές σας μία ομάδα στρατιωτών (στο μέγεθος των ποδοσφαιριστών του Sensible Soccer) και πρέπει να ολοκληρώσετε επιτυχημένα μια σειρά από αποστολές. Αυτοί που θα συμμετέχουν και θα επιζούν θα παίρνουν προαγωγές, οι οποίες επηρεάζουν το πό-

σο ανθεκτικοί γίνονται στα χτυπήματα και πόσο εύστοχοι στις βολές τους. Οι αποστολές λαμβάνουν χώρα σε ζούγκλες, ερήμους, παγωμένα βουνά και πολλά άλλα μέρη.

Αν και τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν κάτι το ιδιαίτερο, ο ήχος (με πολύ αληθινές κραυγές) και κυρίως το gameplay κυμαίνονται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Μολονότι το παιχνίδι δείχνει να είναι πολεμικό, παράλληλα είναι πολύ διασκεδαστικό και πολλές φορές γελάς με την ψυχή σου, χάρη σε ορισμένες λεπτομέρειες που έχουν προσθέσει οι προγραμματιστές. Για να καταλάβετε πόσο καλό είναι το παιχνίδι, αναφέρουμε ενδεικτικά ότι πολλοί Άγγλοι συνάδελφοι, κριτικάροντας την έκδοση για Amiga (έχει ήδη κυκλοφορήσει), λένε ότι με το Cannon Fodder η Sensible Software έχει τα δύο πιο επιτυχημένα παιχνίδια στην Amiga. Η έκδοση για PCs κυκλοφορεί από στιγμή σε στιγμή.







THE CHAOS ENGINE

Η Bitmap brothers είναι μια εταιρία, η οποία έχει πάρα πολλές επιτυχημένες κυκλοφορίες στην Amiga. Τώρα όμως αποφάσισε ότι είναι η ώρα να κάνει τα πρώτα βήματά της στο χώρο του PC. Το Chaos Engine όμως, το οποίο είναι η πρώτη κυκλοφορία της εταιρίας, κάθε άλλο παρά απαρατήρητο θα περάσει.

Βρισκόμαστε στη βικτοριανή εποχή και ένα ατμοκίνητο computer (!!) τρελαίνεται και μέσα από αυτό ξεπηδούν τέρατα. Εσείς μαζί με ένα φίλο σας (από τους έξι που υπάρχουν) πρέπει να εξοντώσετε αυτά τα τέρατα.

Το παιχνίδι αποτελεί μείξη των Gauntlet, Alien Breed και Full Metal Jacket. Το θετικό με το παιχνίδι είναι ότι δεν θα χρειάζεται απαραίτητα έναν 486 επεξεργαστή, όπως πολλά από τα σύγχρονα παιχνίδια, αλλά θα είναι εξίσου διασκεδαστικό και σε 386. Αυτές τις μέρες ετοιμάζονται οι τελευταίες πίστες του παιχνιδιού, ενώ σύντομα θα υπάρχουν και demo στη διάθεσή μας. Στην αγορά θα κυκλοφορήσει περίπου σε δύο μήνες. ■

● Μέσα από αυτή τη στήλη θα ήθελα να δώσω τις ευχές μου για τις μέρες που πέρασαν. Ελπίζω να περάσατε καλά και να επιστρέψατε με περισσότερη διάθεση για gaming στα PCs σας.

● Δυστυχώς, όμως, αυτός ο μήνας σημαδεύτηκε από το θάνατο του Αϊρτον Σέννα, τρεις φορές παγκόσμιου πρωταθλητή της Formula 1. Το γεγονός ήταν συνταρακτικό και όσοι παρακολούθησαν ζωντανά τον αγώνα σε ξένο δορυφορικό κανάλι (όπως και ο γράφων) θα κατάλαβαν ότι τα αυτοκίνητα στη Formula 1 είναι πλέον επικίνδυνα για τους οδηγούς, κάτι που επιβεβαιώθηκε και από έναν ακόμα θάνατο στα δοκιμαστικά του Σαββάτου αλλά και από τα πολλά ατυχήματα που έγιναν. Το όνομα του Σέννα θα μείνει ζωντανό στη μνήμη των φίλων του αυτοκινήτου και ελπίζουμε να είναι το τελευταίο θύμα στο κυνήγι των διοργανωτών για τη μεγαλύτερη θεαματικότητα των αγώνων.

● Μια και ο λόγος όμως για Formula 1, σημειώνουμε ότι σύντομα θα κυκλοφορήσει από την Krisalis το Formula 1 Team Manager. Όπως υποδηλώνει και ο τίτλος του παιχνιδιού, αυτή τη φορά δεν βρισκόμαστε στη θέση του πιλότου μιας Formula 1, αλλά είναι ο Manager της ομάδας. Θα πρέπει να επιλέγετε τις προδιαγραφές του αυτοκινήτου, ποιοι πιλότοι θα τρέχουν, ποιους σπόνσορες θα έχετε και μέσα από όλα αυτά να προσπαθήσετε να αναδείξετε την ομάδα σας παγκόσμια πρωταθλήτρια. Μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν άλλες πληροφορίες για το παιχνίδι, καθώς βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της κατασκευής.

● Ως γνωστόν, το 1994 είναι η χρονιά του Παγκόσμιου Κυπέλλου Ποδοσφαίρου και για πρώτη φορά συμμετέχει η Εθνική μας.

Με αφορμή, λοιπόν, αυτό όλες οι εταιρίες ετοιμάζουν νέες κυκλοφορίες σχετικά με το παγκόσμιο κύπελλο. Συγκεκριμένα, η Electronic Arts θα κυκλοφορήσει το FIFA International Soccer (μεταφορά απευθείας από το Mega Drive), η Sensible Software θα κυκλοφορήσει το Sensible World of Soccer, η Anco το Kick Off 3, η Kompart το Tactical Manager, η Imaginner το Player Manager (λεπτομέρειες άνω), η Empire το Empire's Soccer '94 και η Ocean το European Champions. Όμως την επίσημη άδεια για το παγκόσμιο κύπελλο έχει μόνο μία εταιρία και αυτή είναι η US Gold, η οποία θα κυκλοφορήσει το WORLD CUP USA '94 που είναι και το επίσημο παιχνίδι για το παγκόσμιο κύπελλο. Μέχρι όμως να αρχίσει το Moundial, θα τα ξαναπούμε.

● Για τους φανατικούς των εξομοιωτών και ειδικά του Tornado κυκλοφορεί αυτές τις μέρες και στην Ελλάδα το data disk του παιχνιδιού, με την ονομασία TORNADO OPERATION DESERT STORM. Όπως ίσως θα καταλάβατε, έχει να κάνει με τον Περσικό Κόλπο και αυτό φαίνεται αμέσως, αφού και το αεροπλάνο σας έχει το ανάλογο camouflage. Μόνο για όσους πετάνε το TORNADO στο όριο.

● Αυτά για αυτόν το μήνα και μέχρι τον άλλο λαδώστε τα joysticks, γιατί τα νέα simulations ΕΡΧΟΝΤΑΙ.

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

RADIO SCRATCH. Οχι, δεν πρόκειται για κάποιον ιδιόμορφο τίτλο ενός νέου adventure, ούτε όμως και για κάποιον νέο ραδιοφωνικό σταθμό. Απλώς, η ΕΡΑ 2 συμπεριέλαβε στην απογευματινή ζώνη της (στις 5-6, κάθε μέρα) ένα νεανικό μαγκαζίνο, με τον παραπάνω τίτλο. Την εκπομπή παρουσιάζουν η Μαρία Κανελλοπούλου και ο Αχιλλέας Κυριακόπουλος, τη μουσική παραγωγή έχει ο Λεωνίδας Μακαρίδης, ενώ τα ρεπορτάζ είναι της Αθηνάς Καμπάκογλου. Υπάρχει και κάποιος πέμπτος, το επονομαζόμενο παιδί-φάντασμα, αλλά... φάντασμα είναι αυτό, κανείς δεν το ξέρει!!!

Μην ανησυχείτε, δεν με έπιασε ξαφνικά η διάθεση να κάνω διαφήμιση στο κρατικό ραδιόφωνο. Τα πιο πάνω παιδιά -και ειδικά ο Αχιλλέας και η Μαρία- είναι φίλοι μου και κατάφεραν να με πείσουν να παρουσιάζω κάθε Πέμπτη, επί ένα πεντάλεπτο, διάφορα νέα που αφορούν στα computer games γενικότερα και όχι μόνο στα adventures. Φυσικά, πρόκειται για φιλική συμμετοχή, η οποία θα διαρκέσει τουλάχιστον έως τα τέλη Ιουνίου. Μετά βλέπουμε... RADIO SCRATCH λοιπόν, 5-6 κάθε απόγευμα, και για τους adventurάδες οπωσδήποτε κάθε Πέμπτη.

Θα είμαι και εγώ εκεί, για όσους φυσικά ανέχονται τη φωνή μου. RADIO SCRATCH, ΕΡΑ 2, στους 93,6 ή 103,7, 5-6 το απόγευμα. Τα computer games στο κρατικό ραδιόφωνο! Μου φαίνεται ότι τρελαθήκαμε τελείως!

Σας λέει τίποτα το όνομα Sanctuary Woods; Είμαι σίγουρος πως όχι. Σημειώστε καλά το πιο πάνω όνομα.

Ανάμεσα στις φοβερές ανακατατάξεις που σημειώνονται τον τελευταίο χρόνο στην -με αλματώδεις ρυθμούς- αυξανόμενη βιομηχανία ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας (γιατί περί αυτού πρόκειται, αν θέλουμε να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους), ιδού μία πράγματι ευχάριστη είδηση: η Sanctuary Woods αγόρασε από τη Microprose το MADS, δηλαδή το Microprose Adventure Development System. Ταυτόχρονα, πήρε από τη Microprose τους Matt Gruson και Raymond Benson, δηλαδή τους δύο βασικούς προγραμματιστές του MADS.

Η είδηση έσκασε σαν βόμβα στο χώρο, η δε εταιρία ανακοίνωσε ότι ήδη επεξεργάζονται ένα καινούριο σύστημα χειρισμού, το οποίο θα προκύψει από την ενσωμάτωση των MADS και Woodscript. Το τελευταίο είναι ένα "σύστημα", το οποίο έχει επεξεργαστεί η εν λόγω εταιρία. Το πρώτο adventure που θα κυκλοφορήσει θα ονομάζεται -κατά πάσα πιθανότητα- BELIEVE IT OR NOT!, υπολογίζουν δε να το έχουν έτοιμο και να το κυκλοφορήσουν την περίοδο των Χριστουγέννων.

Καινούρια εταιρία, λοιπόν, στο χώρο, καινούρια adventures, όλα καλά... Εμείς απλώς σχολιάζουμε - στο βαθμό που καταλαβαίνουμε και μπορούμε. Η Sanctuary Woods έκανε αυτή την κίνηση, γιατί ήθελε να προλάβει τις εξελίξεις στο χώρο των ανεξάρτητων, καλωδιακών τηλεοράσεων-δικτύων και των μεγάλων ξενοδοχειακών μονάδων στην Αμερική.

Ξενοδοχειακές μονάδες και τηλεοπτικά δίκτυα; Μα, ναι! Ολοένα περισσότερα τηλεοπτικά δίκτυα ενδιαφέρονται να αγοράσουν πρωτότυπα multiplayer games, με τα οποία θα μπορούν να παί-





Blue Force.

SIERRA CABLE TV!

Και η Sierra ανακοίνωσε ότι σχεδιάζει τη δημιουργία (όχι μόνη της φυσικά, γιατί μιλάμε πλέον για δισεκατομμύρια δολάρια) μίας ανεξάρτητης καλωδιακής τηλεόρασης-δικτύου, για παιδιά ηλικίας 3-12 χρονών!!!

Το πρόγραμμά της θα περιλαμβάνει εκπαιδευτικά προγράμματα και διάφορα είδη παιχνιδιών. Ολα αυτά πριν από μερικά χρόνια θα φαίνονταν σαν ένα κακοφτιαγμένο σενάριο επιστημονικής φαντασίας. Ευτυχώς, δηλαδή, που εμείς βρισκόμαστε ακόμη στην Ελλαδίτσα μας. Και το εννοώ αυτό!!! Οσο και αν αυτή καθημερινά μας πληγώνει...





Innocent until caught.

ζουν όποιοι θέλουν, ακόμη και ολόκληρες οικογένειες, από την τηλεόραση του σπιτιού τους! Ακούγεται τρελό; Και όμως, είναι ήδη πραγματικότητα... στη χώρα των θαυμάτων.

Πρόκειται για επιχειρήσεις δισεκατομμυρίων δολαρίων, βασισμένες στις πιο σύγχρονες και ολοκληρωμένες έρευνες, που έχουν γίνει κυρίως τα δύο τελευταία χρόνια, και αφορούν στον ελεύθερο χρόνο του σύγχρονου ανθρώπου, σε αναπτυγμένες κοινωνίες, έτσι όπως αυτές έχουν διαμορφωθεί και διαμορφώνονται κυρίως την τελευταία δεκαπενταετία.

Σύμφωνα με αυτές τις έρευνες, ο άνθρωπος στις λεγόμενες δυτικές κοινωνίες μέχρι το 2000 θα φτάσει στο σημείο να περνάει το 95% του ελεύθερου χρόνου του μπροστά στην τηλεόραση, μόνος του ή με φίλους!!!

"Φυσικό" επόμενο είναι, λοιπόν, όλες οι μεγάλες εταιρίες να κοιτάξουν το πώς θα "εκμεταλλευτούν" αυτόν τον ελεύθερο χρόνο μας, μια και υπολογίζουν ότι οι νέες γενιές των τηλεοπτικών συστημάτων θα ενσωματώσουν και τις λειτουργίες, για τις οποίες χρησιμοποιούμε σήμερα έναν υπολογιστή στο σπίτι μας!

Ηδη τα δικαιώματα από την πώληση ενός τέτοιου παιχνιδιού σε μία αλυσίδα ξενοδοχειακών μονάδων, στη Δυτική Ακτή των Ηνωμένων Πολιτειών, έφτασαν -σε σημερινές τιμές- το αστρονομικό ποσό των 1.600.000.000 δρχ.! Ναι, διαβάσατε σωστά!!!

Βλέπετε, τα υπερσύγχρονα ξενοδοχεία της Αμερικής στις προσφορές τους συμπεριλαμβάνουν πλέον και πολύ εξελιγμένα multiplayer games.

Οι εταιρίες λοιπόν δημιουργίας προγραμμάτων ψυχαγωγικού χαρακτήρα διαπίστωσαν ότι το "πολύ" χρήμα είναι προς τα εκεί -όσον αφορά τουλάχιστον στη μελλοντική δύναμη- και όλοι... τρέχουν να προλάβουν!

Τέλος, δύο λόγια για τη συνέχεια του BETRAYAL AT KRONDOR, για το οποίο γράψαμε και στο προηγούμενο τεύχος.

Ναι, η Dynamix αρχικά είχε αποφασίσει να μην υπάρξει συνέχειά του, μια και οι πωλήσεις του ήταν πολύ χαμηλότερες σε σχέση με αυτές των simulators.

Στα δίκτυα, όμως, και κυρίως στην CompuServe, "έσκασαν μύτη" χιλιάδες γράμματα e-mail, με τα οποία οι χρήστες εξέφραζαν την έντονη δυσαρέσκειά τους.

Ετσι, το γεγονός αυτό, δηλαδή η παρέμβαση του κοινού-χρηστών, ώθησε την Dynamix να ανακοινώσει ότι μάλλον θα το κυκλοφορήσει, αλλά το 1995 πια. Τίτλος του; THIEF OF DREAMS.

Περιμένουμε, λοιπόν. ■





Alone in the Dark 2

SPECIAL review

THE LAWNMOWER MAN

Ο ύμνος προς τη Virtual Reality ακούει στο όνομα LawnMower Man. Η εκπληκτική κινηματογραφική ταινία, που μεταμορφώθηκε σε μια πραγματική interactive movie του κόσμου των υπολογιστών, διαδραματίζεται εξ ολοκλήρου στον απέραντο, πανίσχυρο και ανεξιχνίαστο χώρο του CyberSpace. Φυσικά, μόνο σε CD-ROM!

του Γιάννη Πατρίκου

Ο Jobe ήταν ένας απλός άνθρωπος. Απλή και ήσυχη η ζωή του, σε μια κωμόπολη των Ηνωμένων Πολιτειών, απλή και η δουλειά του. Το μόνο που γνώριζε καλά ήταν να κόβει το γρασίδι και να περιποιείται τους κήπους των γειτόνων του. Κήπο με τον κήπο, έφτασε και στο γρασίδι του Dr Lawrence Angelo, ερευνητή του "κυβερνοχώρου" στην εταιρία Virtual Space Industries.

Ο Dr Angelo άρχισε μια σειρά πειραμάτων επάνω στον Jobe, τον LawnMower man, τα ο-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sales Curves
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3-D graphics, interactive movie
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανωτέρα







ποία είχαν ως αποτέλεσμα τη μεταμόρφωση του Jobe σε ένα ον από καθαρή ενέργεια και παράξενες δυνάμεις. Στην αρχή ο Jobe διασκέδαζε με τη virtual reality, αυτή τη νέα μορφή ψυχαγωγίας, όπως πίστευε ότι ήταν. Καθώς όμως γινόταν ένα με αυτόν το φανταστικό κόσμο και έχοντας χάσει πλέον το ενδιαφέρον του για την υλική υπόστασή του, άρχισε να νιώθει προδομένος από τους ανθρώπους που είχε εμπιστευτεί. Το σχέδιο εκδίκησης δεν χρειάστηκε περισσότερο από ένα nanosecond για να σχηματιστεί στο μυαλό του. Ολοι ήταν ένοχοι. Ο Dr Angelo, καθώς και ο μικρός Peter και η μητέρα του, Carla, που βοήθησαν - όπως πίστευε - τον Dr Angelo σε αυτό το εγχείρημά του.

Βέβαια, τα πράγματα δεν ήταν έτσι όπως ακριβώς τα σκεφτόταν ο Jobe, αλλά αυτό ουδόλως μας ενδιαφέρει. Παιχνίδι να γίνεται... Ετσι, λοιπόν, ο Jobe συνδέθηκε με τον κεντρικό υπολογιστή της Virtual Space Industries και μεταμορφώθηκε στο πιο ισχυρό ον της τεχνητής πραγματικότητας που δημιουργήθηκε ποτέ. Και εγένετο CYBERJOBE! Στο σημείο αυτό αρχίζουν τα βάσανα του Dr Angelo, του Peter και της μητέρας του, μέσα στο φανταστικό κόσμο όπου ζει και βασιλεύει ο CyberJobe. "This is my Domain" προειδοποιεί τον Dr Angelo ο CyberJobe. Σαν να λέμε "πρόσεχε, γιατί τώρα παίζω στο γήπεδό μου". Για ορεκτικό, ο CyberJobe φυλάκισε τον Peter και την Carla σε δύο "κυβερνοσφαίρες", τις οποίες θα πρέπει να απενεργοποιήσει ο Dr Angelo, εάν θέλει τους φίλους του σώους και αβλαβείς. Αν δεν το έχετε καταλάβει ακόμα, ο Dr Angelo, όσον αφορά στο παιχνίδι, είστε εσείς... Σκοπός σας, φυσικά, είναι να ελευθερώσετε τον Peter και τη μητέρα του και να διαφύγετε από τον κόσμο της virtual reality, στον οποίο σας έχει φυλακίσει ο CyberJobe. Αυτό δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο. Αλλωστε, ο CyberJobe δεν είναι μόνος του... Εχει ένα σωρό virtual τερατάκια που σας κυνηγάνε. Και αν σας πιάσουν... Τι virtual, τι ritual...





ΔΡΑΣΗ

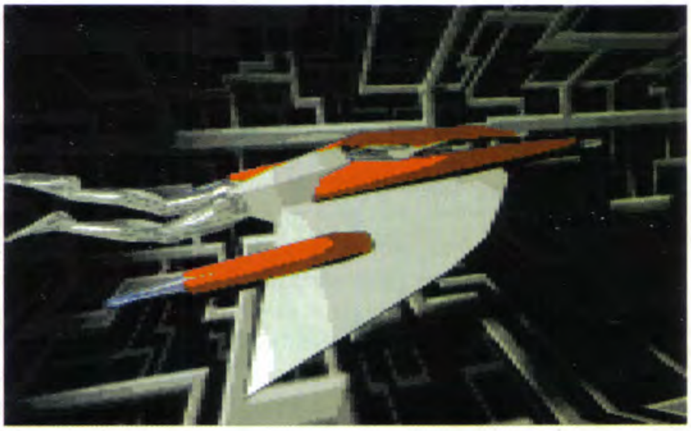
Το LawnMower Man είναι ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια που έχουν περάσει από τις οθόνες των υπολογιστών. Συνδυάζει με εξαιρετική μαεστρία την κίνηση και τον ήχο, και μέσα σε λίγη ώρα γίνεσαι "ένα" με την τεχνητή πραγματικότητα του "κυβερνοχώρου". Το πιο εκπληκτικό, όμως, χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι, στην πραγματικότητα, πρόκειται για μια καλογυρισμένη ταινία, το σενάριο της οποίας εκτυλίσσεται μπροστά στα μάτια σου. Εσύ όμως, ο χρήστης, δεν στέκεις σαν θεατής, ανήμπορος για οποιαδήποτε γνώμη ή επέμβαση, αλλά συμμετέχεις ενεργά, αλλάζοντας πολλές φορές την πορεία της ταινίας, ανάλογα με τις δικές σου αντιδράσεις.

Το LawnMower Man μου θύμισε αρκετά έντονα το INCA, ένα παιχνίδι που είχε προκαλέσει ανάλογο θαυμασμό όταν είχε πρωτοπαρουσιαστεί. Οπως και το INCA, το LawnMower Man έχει πολύ καλά γραφικά και πολύ καλό - και πρωτότυπο - ήχο. Η δράση του παιχνιδιού, όπως και στο INCA, είναι ανάμεικτη. Υπάρχουν δηλαδή arcade τμήματα, καθώς και τμήματα με puzzles. Βέβαια, το σενάριο του LawnMower Man και το σενάριο του INCA δεν έχουν καμία σχέση. Δεν παύουν όμως να είναι και τα δύο εκπληκτικά.

Οι βασικές πίστες του LawnMower Man είναι δώδεκα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι χρειάζεται να κάνεις δώδεκα πράγματα για να τελειώσεις το παιχνίδι. Πολλές από αυτές τις πίστες επαναλαμβάνονται, καθώς προχωράς προς το τέλος του παιχνιδιού, αλλά γίνονται ολοένα δυσκολότερες. Οι πιο "αγαπημένες" επαναλαμβανόμενες πίστες του LawnMower Man είναι τέσσερις, δύο arcade και δύο με γρίφους. Δίκαιη μοιρασιά.

Κάθε φορά που τελειώνεις ένα επίπεδο (μια πίστα), εμφανίζεται ένα animation με

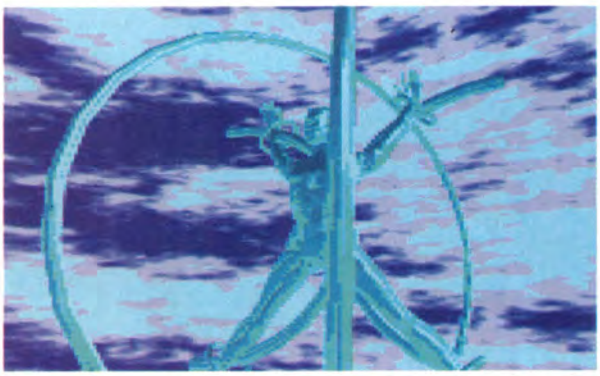




Cyber Boogie: Περπατάς και πετάς!

σκηνές από την αντίστοιχη κινηματογραφική ταινία, καθώς και ένα εισαγωγικό animation για την πίστα που πρόκειται να επακολουθήσει. Εχω αποφύγει να μιλήσω για το animation μέχρι τώρα, για τον απλούστατο λόγο ότι δεν βρίσκω τα κατάλληλα λόγια να το περιγράψω. Πρόκειται για κάτι που θα πρέπει να το δεις (και να το ακούσεις, καθώς το animation χωρίς την ηχητική υπόκρουση "χάνει" πολύ) για να το πιστέψεις - και να το απολαύσεις. Είναι πραγματικό animation, γρήγορο, χωρίς "κοψίματα", που εντυπωσιάζει και σε συνάρτηση με τα φοβερά εφέ που προέρχονται από την ταινία. (Οχι, ΔΕΝ έχω 486, έναν απλό 386 έχω. Κακόπιστοι!)





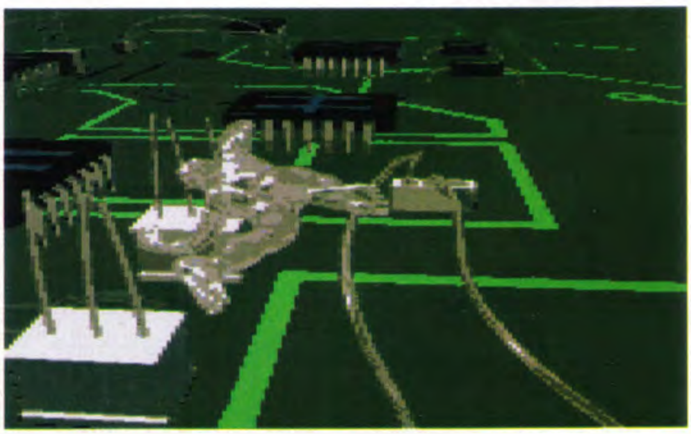
Ενα από τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού πιστεύω ότι είναι η ανυπαρξία SAVE/RESTORE ή, έστω, κάποιων κωδικών, οι οποίοι θα επιτρέπουν στο χρήστη να συνεχίσει από εκεί όπου σταμάτησε. Ας σημειωθεί ότι δεν έχετε "άπειρες" ζωές στο παιχνίδι και ότι, αν χάσετε και τις τρεις που έχετε στη διάθεσή σας, αρχίζετε από την αρχή. Από την πρώτη πίστα! Ασε που δεν έχει ούτε PAUSE (αν το έχει βρει κάποιος, να μου το πει). Αν σου χτυπήσουν δηλαδή την πόρτα, όταν βρίσκεσαι στο μέσον κάποιας πίστας, έχεις δύο επιλογές: α) να βγεις από το παιχνίδι (τιιιιιιι!!, καλά ένα αστείο είπα...) και β) να γίνεις αντικοινωνικός. Τρίτο τι αποκλείεται.

Πιστεύω όμως ότι φτάνουν οι αερολογίες και η θεωρία. Καιρός να περάσουμε στο "ζουμί", στις πίστες του LawnMower Man. Και τι πίστες!

LEDGE OF DARKNESS

Η πρώτη πίστα του παιχνιδιού και μία από τις αγαπημένες επαναλαμβανόμενες πίστες καθ' όλη τη διάρκειά του. Αυτό που θα πρέπει να κάνετε είναι να αποφύγετε τις μπάλες και τα τερατάκια, πηδώντας





Path to Freedom: Από τα πιο όμορφα animations του παιχνιδιού.

πάνω από τις πρώτες και σερνόμενοι κάτω από τα δεύτερα. Την πρώτη φορά, η πίστα αυτή έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα, αφού μέσω των ηχείων μια γυναικεία φωνή σάς ενημερώνει για την κίνηση που θα πρέπει να κάνετε. Σημειώστε τις κινήσεις που κάνατε την πρώτη φορά σε ένα χαρτί. Θα σας χρειαστούν για τη δεύτερη φορά που θα παίξετε αυτή την πίστα, σε άλλο σημείο του παιχνιδιού: είναι οι ίδιες. Ωστόσο, την τρίτη φορά τα πράγματα αλλάζουν. Επίσης, η φωνή του... καθοδηγητή ακούγεται μόνο την πρώτη φορά - όχι και στις επόμενες. Αν είστε ανυπόμονοι, γράψτε από τώρα τις κινήσεις:

Πρώτη και δεύτερη φορά: JUMP, JUMP, DOWN, JUMP, JUMP, JUMP, JUMP, DOWN, DOWN, JUMP.

Τρίτη φορά: JUMP, JUMP, DOWN, JUMP, JUMP, DOWN, JUMP, JUMP, DOWN, JUMP, JUMP, JUMP, JUMP και έξω από το διάδρομο, JUMP, JUMP, JUMP. Τα τρία τελευταία "JUMP" είναι τα πιο δύσκολα γιατί θέλουν καλό συγχρονισμό, ώστε να μη βρεθείτε αντιμέτωποι με το ανεπιθύμητο -ιδίως σε αυτό το παιχνίδι- GAME OVER.

Στην πίστα αυτή υπάρχει και ένα hint, το οποίο πιστεύω ότι θα σας βοηθήσει πολύ: δεν χρειάζεται να σηκώνετε το χέρι σας από το πλήκτρο, αν η επόμενη κίνηση που πρόκειται να κάνετε είναι ίδια με την τρέχουσα. Εξηγούμαι: Εστω ότι παίζετε την πίστα για πρώτη φορά. Οπως θα παρατηρήσετε, υπάρχουν τέσσερα συνεχόμενα "JUMP" έπειτα από ένα "DOWN". Μόλις λοιπόν ο "ήρωας" συρθεί κάτω από το τερατάκι (μετά το "DOWN" δηλαδή), πατήστε το JUMP και κρατήστε το πατημένο, μέχρι ο ήρωας να πηδήξει τέσσερις φορές. Ετσι, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το αν θα πατήσετε το πλήκτρο στο σωστό χρόνο. (Με τον τρόπο αυτόν, αν ξέρετε τις κινήσεις, μπορείτε να περάσετε την πίστα κοιτάζοντας αλλού, καθοδηγούμενοι μόνον από τους ήχους του ήρωα!!!) Αυτό το hint δεν ισχύει για τα τρία "δύσκολα JUMP" που προανέφερα.

CYBER BOOGIE

Από τα πιο όμορφα sequences του παιχνιδιού. Μεταμορφώνεστε σε ένα V.F.O. (Virtual Flying Object!!!) και ορμάτε στους στενούς και επικίνδυνους διαδρόμους του "κυβερνοχώρου". Πρόκειται για άλλο ένα arcade κομμάτι του παιχνιδιού, το οποίο πρέπει να είναι και το πιο αγαπημένο των δημιουργών του, αν κρίνω από τη συχνότητα με την οποία εμφανίζεται σε διάφορα σημεία της δράσης. Οπως και το Ledge of Darkness, την πρώτη φορά το Cyber Boogie έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Τις επόμενες φορές, όμως, τα πράγματα δυσκολεύουν επικίνδυνα. Ιδίως την τέταρτη φορά δεν ξέρεις από πού να φύγεις... Την πέμπτη, δεν τη συζητάω καν.

Εδώ δεν υπάρχουν συγκεκριμένες οδηγίες. Απλώς ακολουθήστε το δρόμο που σας δείχνουν τα βέλη. Αυτό που υπάρχει είναι ορισμένα hints, γενικά και αόριστα:

- Οταν μια ολόκληρη πόρτα σάς φράζει το δρόμο, πυροβολήστε τη.

- Οταν μια μισή πόρτα σάς φράζει το δρόμο, φύγετε από την πλευρά που σας αφήνει ελεύθερη (αν σας φράζει το αριστερό μισό του διαδρόμου, πηγαίνετε προς τα δεξιά κ.ο.κ.).

- Οταν εμφανιστεί μπροστά σας οτιδήποτε "κακό", μην καθυστερείτε ούτε στιγμή: "φάτε" το! (με FIRE). Μερικές φορές θα χρειαστεί να πυροβολείτε και να στρίβετε ταυτόχρονα.

Σε γενικές γραμμές πάντως, ιδιαίτερα στα προχωρημένα επίπεδα, αν δεν ΞΕΡΕΙΣ τι παραμονεύει στη στροφή, απλά δεν περνάς την πίστα. Απλά.

CRACKIN' THE CODE

Επιτέλους! Να και ένα puzzle! Στην πίστα αυτή, ένα τείχος σάς φράζει το δρόμο και εμφανίζει μια σειρά από τέσσερα λογικά

CRACKIN' THE CODE: ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΣΠΑΣΟΥΝ ΤΑ ΝΕΥΡΑ ΣΑΣ





PATH TO FREEDOM ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΒΟΗΘΕΙΑ...







puzzles. Κάθε puzzle αποτελείται από τέσσερις αριθμούς, γράμματα ή σχήματα, και εσείς θα πρέπει να εντοπίσετε ποιο είναι αυτό που δεν ταιριάζει στην τετράδα αυτή. Για να ελευθερωθεί ο δρόμος σας, θα πρέπει να λύσετε και τα τέσσερα puzzles, χωρίς το παιχνίδι να σας λέει για το καθένα αν είναι σωστό ή όχι. Αν και τα τέσσερα είναι σωστά, πέρασες. Αν όχι, έχασες. Μερικά από αυτά τα puzzles υπάρχουν λυμένα στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο (προηγούμενη σελίδα). Το Crackin' the Code εμφανίζεται σε πολλά σημεία του παιχνιδιού, η δυσκολία του ωστόσο δεν αυξάνει ιδιαίτερα.

TUNE IN

Αλλο ένα puzzle - αν μπορεί κανείς να το πει puzzle - το οποίο εμφανίζεται περισσότερες από μία φορές μέσα στο παιχνίδι. Η λογική είναι απλή: Ο "κακός" - ο LawnMower man - παίζει μια σειρά από μουσικούς φθόγγους που αντιστοιχούν σε χρώματα ενός virtual keyboard. Εσείς θα πρέπει να παίξετε ακριβώς τις ίδιες νότες με αυτόν. Σιγά τώρα...

PATH TO FREEDOM

"Νόστιμο" puzzle αυτό. Βρίσκεσαι στην άκρη μιας τεράστιας motherboard, πλημμυρισμένης από ολοκληρωμένα κυκλώματα. Σε κάθε κύκλωμα μπορείς να δεις την είσοδο μιας γραμμής και το σημείο εξόδου της. Από τη μία άκρη, όπου βρίσκεσαι, σκοπός σου είναι να πας στην άλλη (καλό, ε;). Αλλά όχι σε οποιαδήποτε "άλλη" άκρη... Και αυτό γιατί η motherboard έχει τρεις εξόδους: μία στο κέντρο της, στην οποία πρέπει να φτάσεις γιατί είναι και η μοναδική πραγματική έξοδος, και άλλες δύο "εξόδους" στις δύο απέναντι γωνίες. Για να βρεις ποιο δρόμο θα πρέπει να ακολουθήσεις, προκειμένου να βγεις από τη σωστή έξοδο, θα πρέπει να παρατηρήσεις τις γραμμές που συνδέουν τα ολοκληρωμένα κυκλώματα και να βρεις μια δίοδο μέσα από αυτές. Βέβαια, αν επιλέξεις λάθος, έχασες.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



80386 στα 20 MHz. Προτείνεται 486.



640 KB βασικής μνήμης και 2 MB Extended. Προτείνεται 4 MB.



Από 0 K μέχρι 50 MB!



VGA 320x200 με 256 χρώματα

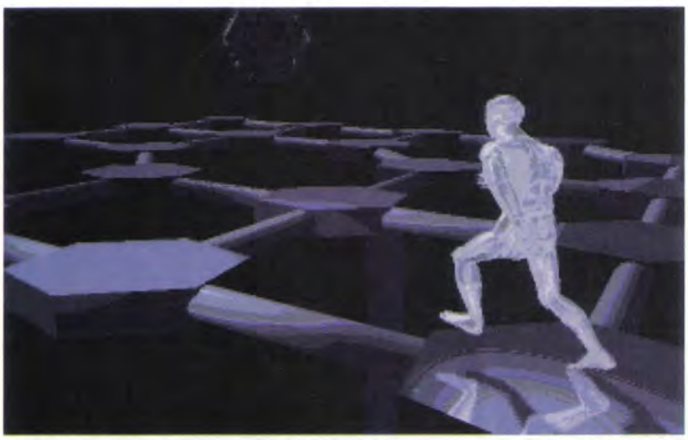


Κυκλοφορεί μόνο σε CD-ROM. Το παιχνίδι το βρήκαμε στην Teleclub, τηλ.: 9374371-2.

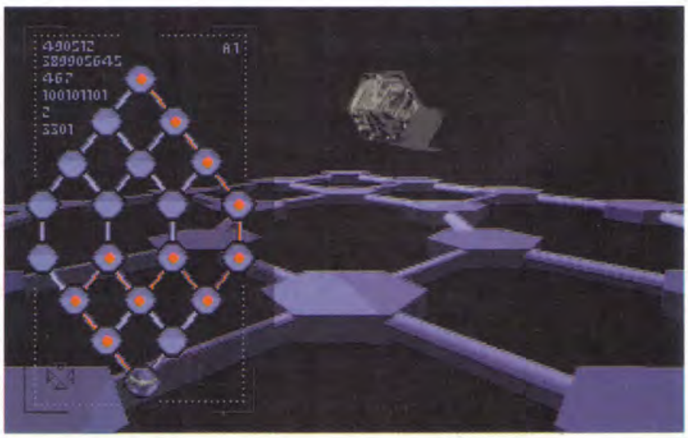
Εδώ δεν έχεις δεύτερη ευκαιρία. Αυτό που πραγματικά αξίζει (και) σε αυτή την πίστα είναι το εκπληκτικό animation κατά την πτήση (!) σου, από το σημείο όπου βρίσκεσαι μέχρι κάποια από τις εξόδους.

ACCESS DENIED

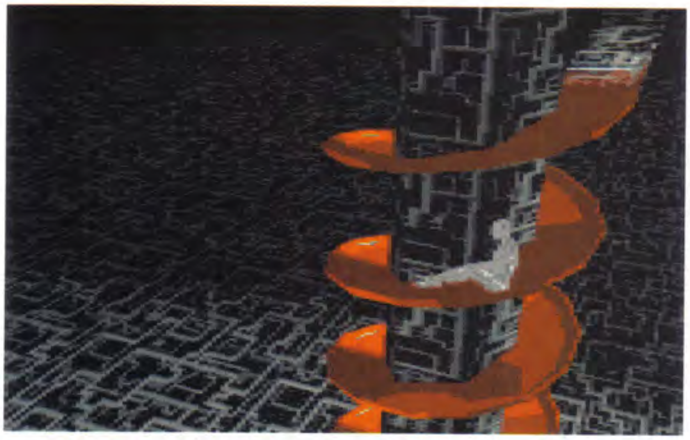
Βρίσκεσαι μπροστά σε μια κλειδωμένη πόρτα, αλλά δεν έχεις το κλειδί. Τι κάνεις; Πας για καφέ. Στην προκειμένη περίπτωση όμως, πρέπει να βρεις το κλειδί (δεν έχουμε ώρα για καφέ τώρα). Και επειδή εσύ δεν μπορείς να το πιάσεις, αφού το κλειδί βρίσκεται ΜΕΣΑ στο δωμάτιο στο οποίο προσπαθείς να μπεις (μου θυμίζει το ανέκδοτο με το κλειδί και το συρτάρι...), βάζεις ένα ρομποτάκι να σου το φέρει, για να μην κουράζεσαι. Βέβαια, εσύ θα πρέπει να το καθοδηγήσεις: από δω θα πας, εκεί θα κάνεις αριστερά, ε-



Εντυπωσιακό το animation και στο Into the Void.



Αυτό το μονοπάτι σας εξασφαλίζει σίγουρη επιτυχία.





Leap of Faith. Δοντάκια βγάζει το καημένο, γι' αυτό σκούζει...

κεί δεξιά, όχι εκεί, 'τζιζ', μη, θα πέσεις, και τα γνωστά. Το κακό είναι ότι ο πίνακας, με τη βοήθεια του οποίου δίνεις εντολές στο ρομπότ, είναι κρυμμένος πίσω από το σχεδιάγραμμα του δωματίου. Θα πρέπει, λοιπόν, να θυμάσαι τη διαδρομή.

Σε γενικές γραμμές, αυτή η πίστα είναι εύκολη, εκτός από ελάχιστες περιπτώσεις, όπου το ρομπότ θα πρέπει να κάνει το γύρο του δωματίου για να πάρει το κλειδί. Ε, εκεί χάνεις.

INTO THE VOID

Ο αόρατος Dr Timms θέλει παιχνιδάκια... Στο λαβύρινθο που εμφανίζεται σε αυτή την πίστα, για κάθε βήμα που κάνεις εσύ, κάνει το ίδιο και ο Timms προς το μέρος σου, χωρίς όμως να βλέπεις πού μπορεί να είναι. Εδώ εμφανίζεται η πρώτη "κυβερνοσφαίρα" με την Carla. Αν έχεις πάει καλά, θα ελευθερωθεί. Αν κολλήσετε στο λαβύρινθο, ξέρετε τι θα κάνετε. Θα κοιτάξετε τη διαδρομή που δίνουμε στην αριστερή σελίδα.

BREAKING THROUGH

Αλλη μία πίστα με εκπληκτικό animation. Εδώ βρίσκεστε αντιμέτωποι με τον Virtual Father McKeen, σκοπός του οποίου είναι να σας εξαφανίσει από προσώπου ...computer. Για το σκοπό αυτόν, και επειδή και εσείς δεν είστε κάποιος τυχαίος, βρίσκεστε αντιμέτωποι, εφοδιασμένοι με ένα κανόνι ο καθένας. Ανάμεσά σας υπάρχει ένας αόρατος τοίχος, ο οποίος δεν καταλαβαίνει και πολλά-πολλά από κανονιές. Ο μόνος τρόπος να κατατροπώσετε τον αντίπαλο είναι να περάσετε την οβίδα του κανονιού μέσα από την τρύπα. Ποια τρύπα; Μα καλά, δεν ξέρετε ότι κάθε αξιοπρεπής αόρατος τοίχος έχει και μια τρύπα στο CyberSpace; "Τσ, τσ", αδιάβαστους σας βρίσκω. Τέλος πάντων! Κάθε φορά που χτυπάει η οβίδα σας επάνω στον τοίχο, μπορείτε να διακρίνετε σε ποιο ύψος βρίσκεται η τρύπα, έτσι ώστε να ρυθμίσετε την επόμενη βολή σας ανάλογα (υψηλότερα ή χαμηλότερα). Προσοχή όμως, γιατί έχετε μόνον τρεις ευκαιρίες.

LEAP OF FAITH

Αυτό πια... Μια virtual πυραμίδα, με σαφείς επιρροές από το ζωικό βασίλειο και συγκεκριμένα από τους καρχαρίες, θέλει σώνει και καλά να σας κόψει στη μέση, κάτω από μια τσουλήθρα. Για να αποφύγετε αυτό το μάλλον λυπηρό συμβάν, πατήστε το FIRE για να αρχίσετε την τσουλήθρα, μόλις βλέπετε ότι η "καρχαριοπυραμίδα" κλείνει τα σαγόνια της.

THE STING

Τόσες πίστες και ούτε ένας λαβύρινθος της προκοπής. Να, όμως, που έρχονται οι virtual μέλισσες (πρέπει πάντως να έχουν κάποια συγγένεια με τις Αγριες Μέλισσες, δεν εξηγείται αλλιώς). Για να μη μακρηγορούμε, οι μέλισσες αυτές έχουν κάνει τον κόσμο άνω κάτω.

Ο μόνος τρόπος να γλιτώσει η ανθρωπότητα - αλλά προπάντων εσείς - είναι να τις καταστρέψετε, οδηγώντας τες μέσα σε ένα λαβύρινθο, όπου στη μόνη έξοδο υπάρχει ένας ισχυρός ανεμιστήρας. Ετσι, θα έχετε μελισσούλες ...φέτα.

Ο λαβύρινθος αυτός έχει πόρτες τριών χρωμάτων, οι οποίες ανοίγουν και κλείνουν όλες μαζί κατά χρώμα. Σκοπός σας είναι να φτιάξετε σωστά τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν οι μέλισσες, ανοίγοντας ή κλείνοντας τις πόρτες αυτές. Απλό.

SPIN OUT

Βρίσκεστε μπροστά σε έναν κύβο, ο οποίος σε κάθε πλευρά του έχει ένα γράμμα. Ολα τα γράμματα σχηματίζουν τη λέξη ANGELO. Εδώ, το πρώτο σας μέλημα είναι να φέρετε το γράμμα A στη σωστή θέση, δηλαδή μπροστά σας, με το σωστό βέβαια προσανατολισμό. Από εκεί και πέρα, τα υπόλοιπα γράμματα έρχονται μόνα τους. Στη δική μου περίπτωση, ο συνδυασμός των πλήκτρων, αφού τοποθετήθηκε σωστά το A, ήταν: RIGHT, DOWN, RIGHT, DOWN, RIGHT. Δοκιμάστε το. Μπορεί και να δουλέψει (δεν ξέρω αν τα γράμματα εμφανίζονται random στις πλευρές του κύβου).

GLORY ROAD

Η τελευταία δοκιμασία. Μην τη φοβάστε! Δύο JUMP είναι, τη σωστή στιγμή! ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μια πραγματική απόλαυση για κάθε gamer.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΔΡΑΣΗ	94

93%

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Η σειρά των Ultima είναι η πιο γνωστή, η πιο μεγάλη και η πιο πολυβραβευμένη σειρά RPGs στους υπολογιστές. Το ULTIMA 8 πολυδιαφημίστηκε ως το τελειότερο παιχνίδι από πλευράς γραφικών και animation που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Επί ένα χρόνο στα computers' show αλλά και σε όλο τον ειδικό Τύπο έβλεπαν το φως της δημοσιότητας εικόνες και πληροφορίες για τις επαναστατικές αυτές αλλαγές που έχουν γίνει. Το αποτέλεσμα είναι όντως εκπληκτικό. Για να το απολαύσετε όμως, με την κυριολεκτική έννοια του όρου, θα χρειαστείτε έναν Pentium!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ο Richard Garriott, ο ιδρυτής της Origin και δημιουργός της σειράς των Ultima, αξίζει πραγματικά το θαυμασμό μας. Η ιστορία της δημιουργίας του πρώτου Ultima θα μπορούσε να γίνει και κινηματογραφική ταινία, μια και διαθέτει όλα όσα χρειάζονται για κάτι τέτοιο. Ο Garriott αποφασίζει να σπουδάσει προγραμματισμό για υπολογιστές το 1977. Μαζί με μια ομάδα σπουδαστών προτείνει στο συμβούλιο της σχολής να οργανώσουν ένα ειδικό project με θέμα τη δημιουργία fantasy role-playing games σε υπολογιστές! Ηταν η εποχή κατά την οποία κυρίως στην Αμερική τα επιτραπέζια Dungeons & Dragons και Tunnels and Trolls έκαναν πραγματική θραύση. Ηταν την ίδια εποχή που το βιβλίο του Tolkien "The Lord of the Rings" και το "The Chronicles of Narnia" του Lewis είχαν κερδίσει τις καρδιές όλων όσοι ασχολούνταν με το λεγόμενο κόσμο του φανταστικού. Ο πατέρας του Garriott, ως αστροναύτης ο οποίος έχει εκτελέσει πτήσεις με το Skylab, και η μητέρα του, ως επαγγελματίας ζωγράφος, του έδωσαν το κατάλληλο background: γνώσεις, ερεθίσματα, ψυχολογία. Ο πρώτος υπολογιστής του ήταν ένας Apple και τότε αντιλήφθηκε τη δυνατότητα ύπαρξης γραφικών. Το πρώτο του παιχνίδι λεγόταν ESCAPE και πούλησε, μέσω ενός καταστήματος, περίπου 12 κομμάτια! Ενα από αυτά όμως έφτασε στην California Pacific (εταιρία υπολογιστών), η οποία όταν το είδε, εντυπωσιάστηκε και τον κάλεσε να φτιάξει ένα καινούριο γι' αυτήν.



Ετσι, το 1978 κυκλοφόρησε το AKALABETH, που πούλησε σχεδόν αμέσως 30.000 αντίτυπα - απίθανο νούμερο για τα δεδομένα της εποχής. Στη λεγόμενη "Χρυσή εποχή των Computer Games", 1978-81, ψηφίστηκε ως ένα από τα 30 καλύτερα παιχνίδια που είχαν κυκλοφορήσει.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Το πρώτο όμως πραγματικό RPG που κυκλοφόρησε για υπολογιστές είναι το DUNGEON CAMPAIGN του Robert Clardy, το 1978 επίσης. Ο Richard, με τα χρήματα που κέρδισε από το AKALABETH, πλήρωσε μόνος του όλα τα έξοδα των σπουδών του στο Greek High School. Ηταν μόλις 17 χρόνων.

Αγόρασε έναν Apple II και είχε ήδη αποφασίσει τη δημιουργία του πρώτου ULTIMA. Χρειάστηκε λιγότερο από ένα χρόνο για να το κυκλοφορήσει. Ο πρωτότυπος τίτλος ήταν ULTIMATUM, αλλά επειδή αυτός ήδη είχε κατοχυρωθεί από άλλη εταιρία, "κόπηκε" ελαφρώς και έτσι γεννήθηκε η περιβόητη σειρά των ULTIMA. Πούλησε σε ελάχιστο χρονικό διάστημα 50.000 αντίτυπα, απλησίαστο ρεκόρ για την εποχή εκείνη. Ολα άλλαξαν ριζικά, όταν ο Richard Garriott το 1981 πήρε πίσω τα δικαιώματα από την California Pacific. Το ULTIMA 2 κυκλοφόρησε ως παραγωγή της Sierra (!!!) και οι διαφωνίες που προέκυψαν μεταξύ του Garriott και των Williams υποχρέωσαν τον πρώτο να δημιουργήσει την Origin. Η εμφάνιση των IBM personal computers και οι IBM versions των Ultima 1 και 2 τον οδήγησαν, κατόπιν της παρότρυνσης και από τον αδελφό του, να κυκλοφορήσει το ULTIMA 3 σχετικά σύντομα. Η σειρά των ULTIMA είχε πια κερδίσει το κοινό και τους ειδικούς. Είχε ήδη πάρει δύο βραβεία από τη Software Publishers Association και ο Garriott είχε αρχίσει να γίνεται πολύ πλούσιος.

Τότε περίπου αποφάσισε να ασχοληθεί οριστικά με τα computer games και να εγκαταλείψει την επιστήμη του. Οπως λέει και ο ίδιος, στάθηκε τυχερός γιατί κατόρθωσε να συνδυάσει το πάθος του, το χόμπι του, τη διασκέδασή του με τη δουλειά και αυτός ο συνδυασμός τον έκανε πασίγνωστο και πάμπλουτο. Καιρός όμως να περάσουμε και στην περιπέτειά μας.

Εταιρία
Origin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D Graphics animated RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Το interface για συζήτηση με άλλους χαρακτήρες.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι αρχίζει από εκεί όπου σταματά το ULTIMA 7 PART TWO. Εχεις έρθει πρόσωπο με πρόσωπο με το φοβερό και προαιώνιο, πια, εχθρό σου, τον GUARDIAN. Μολονότι κατόρθωσες να ανατρέψεις τα σχέδιά του και να τον νικήσεις, διαπιστώνεις ότι είναι πιο δυνατός, πιο ισχυρός από ποτέ άλλοτε!!! Εκνευρισμένος, σε πετά στον κόσμο του Pagan. Εδώ, παρά την παλικαριά και τη φήμη σου, κανείς δεν σε γνωρίζει. Κανείς δεν ξέρει ότι εσύ, ο/η περιβόητος/η AVATAR, είσαι αυτός που νίκησες στο πα-




Τρέχοντας, ό,τι φυσικά μπορεί να δείξει μια στατική εικόνα.



Βρίσκοντας ένα αντικείμενο σε ένα πτώμα.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW



Μπορείς να κοιτάξεις στο εσωτερικό όσων αντικειμένων θέλεις.



Ο αποκεφαλισμός.



Το Diary-σημειωματάριο που περιέχει το όνομα του ήρωά σου και τα SAVE/LOAD/QUIT.

ρελθόν τόσες φορές το σχεδόν ακαταμάχητο GUARDIAN και έσωσες αντίστοιχες φορές τη θρυλική Britannia. Είσαι εντελώς μόνος σου, αφού μοναδικός σύντροφός σου σε αυτή την αφιλόξενη χώρα είναι το ξίφος σου.

Το ταξίδι σου στον κόσμο του Pagan θα σε φέρει αντιμέτωπο με μια σειρά νέων χαρακτήρων και θεοτήτων. Η ίδια η λέξη Pagan σημαίνει ειδωλολάτρης, άθεος. Θα χρειαστεί να "συνεννοηθείς" με τα Spirits of Earth, Air, Fire και Water, προκειμένου να επιτύχεις το σχέδιό σου, να καταστρέψεις δηλαδή τις διαβολικές δυνάμεις που υπηρετούν τον GUARDIAN και να τον εμποδίσεις από το να καταστρέψει τον κόσμο. Θα πρέπει να συνδιαλεχθείς με τη Lady Mordea, η οποία κυβερνά την Tenebrae όπου πρωτοξεκινάς, με τους Lothian, έναν παντοδύναμο Necromancer και τον Xividos, τον θρυλικό Stellos, τον πανίσχυρο μάγο Malchir και τον Mythran, ίσως τον πιο ισχυρό από όλους. Ο χρόνος κυλά εις βάρος σου και αυτή τη φορά είσαι τελείως μόνος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η πρώτη και σημαντική καινοτομία εντοπίζεται στον τομέα των γραφικών. Η οπτική γωνία υπό την οποία βλέπεις τον Avatar και τα δρώμενα είναι από πλάγια, όπως στο σύστημα χειρισμού της Sierra, και όχι σε κάτοψη, από πάνω δηλαδή όπως συνέβαινε μέχρι τώρα στη σειρά των Ultima. Αυτό το στοιχείο σε προϊδεάζει ότι τα Ultimas βρίσκονται πιο κοντά στα κλασικά adventures. Η γραφική αναπαράσταση των διάφορων χαρακτήρων είναι εκπληκτική. Η δύναμη των εικόνων είναι πολύ δύσκολο να μεταφερθεί στο γραπτό λόγο. Σίγουρα ξεπερνά κάθε προηγούμενη δουλειά στον τομέα αυτόν.

Το ULTIMA 8 περιέχει 10 φορές περισσότερο ζωγραφική από οποιοδήποτε άλλο της σειράς, ενώ έχουν χρησιμοποιηθεί 1.200 frames από animation ειδικά στην περίπτωση του κεντρικού ήρωα, του Avatar. Η μουσική του είναι εκπληκτική. Το Speech Pack προσθέτει 7 MB φωνών και ήχων για τους Apathas, Guardian, Odion, Lithos, KhumashGor, Stratos, Amoras, Hydros και Pyros. Τα ηχητικά εφέ είναι ανεπανάληπτα. Ξαφνιάζουν με τη ρεαλιστικότητά τους, ενώ πολλές φορές θα σας κάνουν να αναπηδήσετε από την καρέκλα σας. Και ο χειρισμός του, όμως, έχει αλλάξει πάρα πολύ. Κατ' αρχάς, καταργήθηκε η διαδικασία του φαγητού - θα έλεγα: "επιτέλους". Οι κινήσεις του Avatar έχουν απλοποιηθεί σε σημαντικό βαθμό, ενώ έχουν προστεθεί και δύο νέες πολύ σημαντικές λειτουργίες. Ο Avatar τώρα πια μπορεί να σκαρφαλώνει και να πηδά. Ετσι, το ιδιόμορφο αυτό RPG αποκτά έναν εκπληκτικό ρεαλισμό και σίγουρα κατατάσσεται στην πρώτη θέση της κατηγορίας του.

Για να προχωρήσεις, κρατάς πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse σε μεσαίου μεγέθους arrow. Σε μικρό arrow κάνεις μικρά και προσεκτικά βήματα. Σε μεγάλο arrow τρέχεις! Και αυτή τη φορά τρέχεις πραγματικά. Για να πηδήξεις, ενώ είσαι ακίνητος και έχεις μεσαίου μεγέθους arrow κίνησης, πατάς και τα δύο πλήκτρα του mouse. Για να πηδήξεις, ενώ τρέχεις με μεγάλου μεγέθους arrow και έχοντας πατημένο το δεξί πλήκτρο, πατάς

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Απαιτεί μίνιμουμ 386.



4 MB RAM και 3496 K της XMS μνήμης.



Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει 23 MB, ενώ άλλα 7 MB απαιτεί το Speech Pack.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



Η έκδοση που είδαμε ήταν σε 8 δισκέτες των 1.44, ενώ το Speech Pack είναι άλλες 3 δισκέτες των 1.44.

και αφήνεις το αριστερό πλήκτρο. Για να πηδήξεις και να πιαστείς/σκαρφαλώσεις, κάθισε κάτω από το επιθυμητό αντικείμενο και με μικρό arrow κίνησης πάτα και τα δύο πλήκτρα. Αν είναι να σκαρφαλώσει, θα σκαρφαλώσει. Κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα αντικείμενο και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, παίρνεις/μεταφέρεις ένα αντικείμενο. Το χρησιμοποιείς με διπλό αριστερό κλικ. Με διπλό αριστερό κλικ πάνω σου, ανοίγεις το panel των χαρακτηριστικών. Κάνοντας διπλό κλικ στο σακίδιό σου, ανοίγεις το inventory σου. Το κλείνεις με το πλήκτρο BACKSPACE. Κάνοντας διπλό κλικ πάνω σου, μπαίνεις στο DRAW WEAPON/COMBAT MODE, όπου υπάρχουν οι κινήσεις Swing, Kick, Advance, Block, Retreat και Sheath Weapon. Με το πλήκτρο ESCAPE ανοίγεις/κλείνεις το ειδικό σημειωματάριο που περιέχει τα SAVE/LOAD/QUIT και OPTIONS, με τις οποίες ρυθμίζεις διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Με τα πλήκτρα οι εντολές είναι: C = τραβάς/βάζεις πίσω το όπλο σου, I = ανοίγεις το σακίδιο, O = ανοίγεις το OPTIONS screen, Z = ανοίγεις τα χαρακτηριστικά σου, ESCAPE = ανοίγεις/κλείνεις το diary (σημειωματάριο), ALT και X = κάνεις QUIT και BACKSPACE = κλείνεις τις οθόνες των χαρακτηριστικών και του inventory. Ο ανανεωμένος χειρισμός της περιπέτειας είναι σίγουρο ότι θα σας κερδίσει αμέσως. Ολα είναι και γίνονται τόσο απλά και το κυριότερο, φυσικά, ρεαλιστικά.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το παιχνίδι τρέχει και σε 386 στα 40 MHz, όμως με 4 MB RAM. Βάζοντας μόνο XMS μνήμη (και όχι NOEMS), τα αποτελέσματα θα είναι περισσότερο από ικανοποιητικά. Σε 486 το παιχνίδι, με αντίστοιχο configuration, θα τρέχει αρκετά καλά. Για να πάρετε όμως το 100/100 της ταχύτητας και της φυσιολογικής κίνησης του animation, θα χρειαστείτε έναν Pentium!!! Το τελευταίο, όμως, πιστεύω να το ξεχάσετε. Προτού το κάνετε Install, βγάλτε οποιοδήποτε disk cache έχετε (π.χ. SMARTDRV). Μόνο όσοι έχετε 8 MB και άνω μπορείτε να βάλετε NOEMS ή EMS μνήμη και ταυτόχρονα να ενεργοποιήσετε ξανά το disk cache, π.χ. το SMARTDRV, αλλά αυτό πρέπει να γίνει οπωσδήποτε αφού τελειώσει το INSTALL του παιχνιδιού. Είπαμε, INSTALL χωρίς disk cache, μετά το ενεργοποιείτε ξανά [π.χ. C\DOS\SMARTDRV.EXE 1024 C (ή D, το γράμμα του σκληρού στον οποίο κάνατε install το παιχνίδι) στο autoexec.bat σας].

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εκπληκτικά γραφικά και κίνηση χαρακτήρων. Πολύ πλούσια δράση και πάρα πολλές καινοτομίες, σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού, το καθιστούν αυτόματα το κορυφαίο RPG/adventure στο είδος του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88

93%

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το ULTIMA 8 επιχειρεί μια νέα στροφή. Πλησιάζει πάρα πολύ προς το νέο είδος των RPG/ADVENTURES. Τα νέα στοιχεία στο χειρισμό και στα γραφικά του συμβάλλουν πάρα πολύ σε αυτό.

Αν έλειπαν τα διάφορα spells που κάνεις, θα έλεγα ότι πρόκειται για ένα κλασικό adventure με στοιχεία RPG, όσον αφορά στις διάφορες μονομαχίες σου. Για τα spells πρέπει να βρεις το spellbook σου και φυσικά να βρίσκεις και τα κατάλληλα συστατικά για να τα φτιάχνεις. Η δράση του ακολουθεί την κλασική γραμμή που καθιέρωσαν η σειρά των Ultima. Να συζητάς με όλους, να προσέχεις πάρα πολύ, να καταγράφεις προσεκτικά όλες τις πληροφορίες και έτσι σιγά-σιγά θα βρίσκεις το δρόμο σου.

Οι γρίφοι του είναι σχετικά απλοί. Υπάρχουν και τα κλασικά πλέον παζλ της Origin με τους διάφορους μοχλούς. Ξεκινώντας, μίλα για όλα με τον ψαρά. Βεβαιώσου ότι σου συστήνει να επισκεφθείς τη βιβλιοθήκη. Τώρα πήγαινε όλο αριστερά και ανέβα στην ξύλινη γέφυρα - αποβάθρα. Παρακολούθησε την εκτέλεση.

Αφού τελειώσει, φύγε και πήγαινε όλο δεξιά/βόρεια προς την πόλη Tenebrae. Λίγο πιο μπροστά, ακριβώς στα αριστερά των σκαλιών της αποβάθρας υπάρχουν δύο βαρέλια.

Στο ένα από αυτά θα βρεις ένα dagger μέσα σε ένα jewelry box, ενώ στο άλλο ένα scroll. Πάρε οπωσδήποτε το μαχαίρι - dagger, μια και αυτό θα είναι το πρώτο όπλο σου. Η συνέχεια στην οθόνη σας... ■



Εχοντας σκαρφαλώσει πάνω σε ένα σωρό ξύλα.



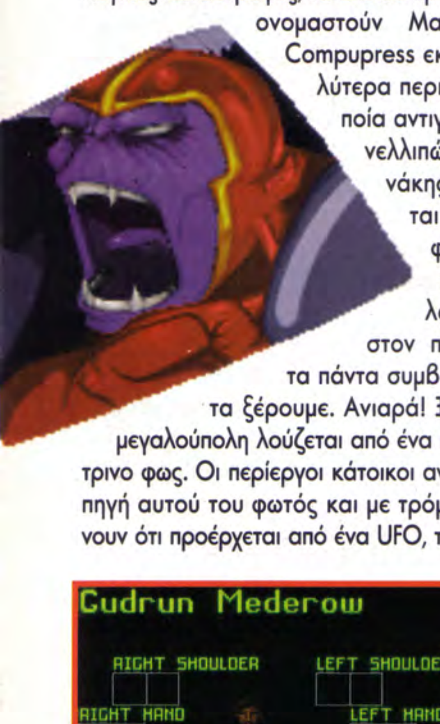
Οι οθόνες με τα χαρακτηριστικά και το inventory σου.

U.F.O. ENEMY UNKNOWN

Μετά την αγορά της Microprose από τη Spectrum Holobyte, δεν περιμέναμε να ξαναδούμε το όνομά της σε εξώφυλλο παιχνιδιού. Και όμως! Το U.F.O. είναι γέννημα - θρέμα της Microprose, τόσο κατ' ουσία όσο και κατ' όνομα!

• **του Δημήτρη Ζούλια**

Βρισκόμαστε στο έτος 1994, στον πλανήτη Γη. Πόλεμοι ξεσπούν, συνθήκες ειρήνης υπογράφονται, η Greenpeace προσπαθεί να βάλει τέλος στις οικολογικές καταστροφές, τα Σκόπια προσπαθούν να ονομαστούν Μακεδονία, η Compupress εκδίδει τα καλύτερα περιοδικά, τα οποία αντιγράφονται ανελλιπώς, ο Τσουρινάκης αναρωτιέται γιατί το κεφάλι του είναι τόσο μεγάλο... Γενικά, στον πλανήτη μας τα πάντα συμβαίνουν όπως τα ξέρουμε. Ανιαρά! Ξαφνικά, μία μεγαλούπολη λούζεται από ένα παράξενο κίτρινο φως. Οι περίεργοι κάτοικοι αναζητούν την πηγή αυτού του φωτός και με τρόμο διαπιστώνουν ότι προέρχεται από ένα UFO, το οποίο αιωρείται πάνω από την πόλη τους. Δεκάδες αιμοβόροι εξωγήινοι τηλεμεταφέρονται από το UFO και αρχίζουν να σκοτώνουν αδιακρίτως. Είναι ζήτημα ωρών η κατάκτηση της πόλης και ζήτημα ημερών - σχεδόν - η κατάκτηση του πλανήτη. Οι κυβερνήτες των μεγάλων οικονομικών δυνάμεων είχαν αποφασίσει πριν από δέκα χρόνια να προσφέρουν τεράστια χρηματικά ποσά για τη δημιουργία μίας ομάδας ατόμων ειδικών στη μελέτη αλλά και στην εξολόθρευση εξωγήινων εισβολέων, αν χρειαστεί. Ετσι δημιουργήθηκε η XCOM...

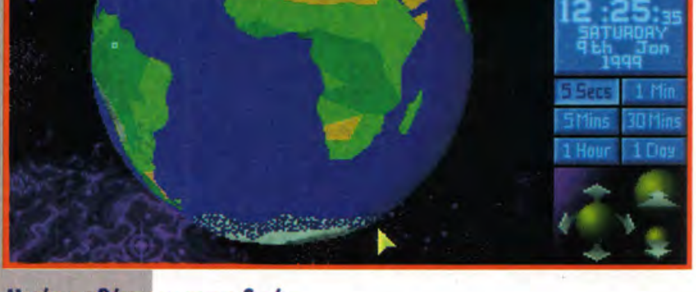


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Εσείς είστε ο διοικητής της XCOM και πρέπει να εξαλείψετε την εξωγήινη απειλή, χρησιμοποιώντας κατάλληλα τη χρηματοδότηση των κρατών-φίλων σας. Αρχίζετε, λοιπόν, χτίζοντας τη βάση σας. Το παιχνίδι σάς δείχνει τον πλανήτη μας, τον οποίο μπορείτε να περιστρέψετε προς οποιαδήποτε κατεύθυνση επιθυμείτε. Με το mouse κάνετε click στη χώρα όπου θέλετε να χτιστεί η βάση σας. Μόλις γίνει αυτό, με την επιλογή Bases μπο-



Η οθόνη εξοπλισμού του στρατιώτη σας.



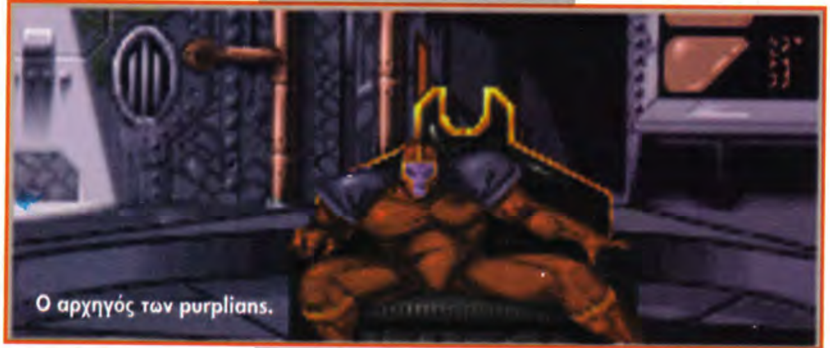
Η κύρια οθόνη του παιχνιδιού.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

ρείτε να επισκεφθείτε τις βάσεις σας (έχετε μόνο μία, αλλά για αρχή καλά είναι). Θα βρεθείτε μπροστά σε ένα χάρτη της βάσης σας, στον οποίο απεικονίζονται λεπτομερέστατα τα κτίρια από τα οποία αποτελείται η βάση. Κάθε κτίριο έχει τη δική του λειτουργία, ενώ αν θέλετε να προσθέσετε λειτουργίες, πρέπει να χτίσετε άλλα κτίρια.

Εδώ υπάρχουν πολλές επιλογές. Μπορείτε να αγοράσετε οπλισμό, να κάνετε έρευνα σε ευρήματα, να μεταφέρετε εξοπλισμό και στρατιώτες σε άλλες βάσεις, να μισθώσετε μηχανικούς και επιστήμονες, να χτίσετε κτίρια κ.ά. Με την επιλογή Geoscape βγαίνουμε στην υδρόγειο σφαίρα. Η επόμενη επιλογή είναι η Intercept, με την οποία απογειώνουμε καταδιωκτικά από βάσεις για να εξολοθρεύσουμε τα ποταπά UFOs. Στη συνέχεια έχουμε την Options, από την οποία μπορούμε να κάνουμε Save και Load το παιχνίδι μας. Μετά έχουμε την Graphs, όπου μπορούμε να δούμε γραφικές παραστάσεις για θέματα όπως συχνότητα εμφάνισης UFO ανά κράτος και ανά ήπειρο, καθώς και τη δραστηριότητά μας ανά κράτος και ήπειρο. Επίσης μπορούμε να δούμε πώς τα πάνε τα οικονομικά μας. Επόμενη επιλογή είναι η UFOPAEDIA. Πρόκειται για μία εγκυκλοπαίδεια στην οποία προστίθενται τα αποτελέσματα των ερευνών σας για τους εξωγήινους. Σας προμηθεύει επίσης με χρήσιμες πληροφορίες για τον οπλισμό σας (αμυντικό και επιθετικό) και για όποιο άλλο αντικείμενο συναντήσετε στο παιχνίδι. Αυτά ήταν τα γενικά, ώστε να δείτε περίπου πώς έχουν τα menus. Ας δούμε τώρα πιο αναλυτικά το παιχνίδι.

Εταιρία
Microprose
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy


Ο αρχηγός των purplians.



Η οθόνη των δημοσίων σχέσεων

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

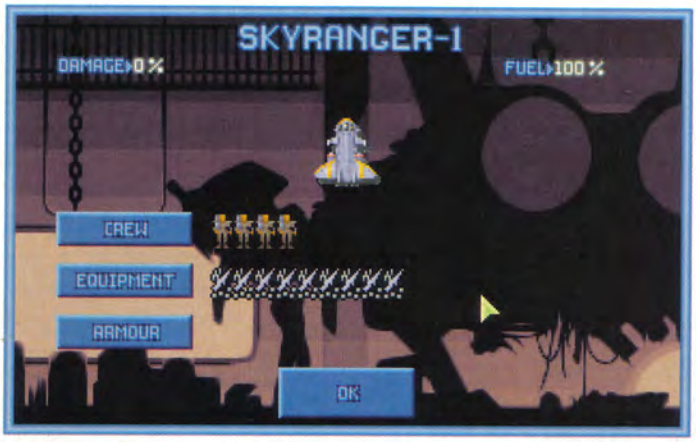
Κατ' αρχάς, πρέπει να χτίσετε μία βάση. Αυτό μπορείτε να το κάνετε σε οποιοδήποτε χερσαίο μέρος του πλανήτη, καλό θα ήταν όμως να τη χτίσετε στη χώρα η οποία σας χρηματοδοτεί αρκετά γενναιόδωρα. Η πρώτη βάση έχει χώρο για τρία διαστημόπλοια (ένα μεταγωγικό και δύο αναχαιτίσεως), δωμάτια για τους στρατιώτες σας, ένα ραντάρ μικρής εμβέλειας και ένα μικρό εργαστήριο. Αμέσως αρχίστε να κάνετε research από το μενού της βάσης. Πρέπει να δώσετε όλους τους επιστήμονες στο project και να επιλέξετε να ερευνήσετε τα Laser Weapons. Πατάμε Geoscape... Εδώ βρισκόμαστε πάλι στην υδρόγειο σφαίρα. Πατήστε το εικονίδιο που λέει 1 Hour. Ετσι, κάθε δευτερόλεπτο δικό μας θα γίνει μία ώρα παιχνιδι-



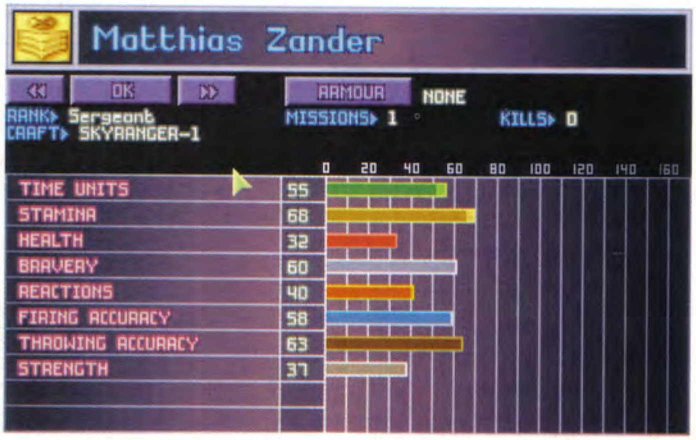
Η πρώτη σας βάση



Το Interceptor.



Η οθόνη εξοπλισμού του skyranger



Η οθόνη ικανότητας ενός στρατιώτη

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Επεξεργαστής	386SX/33 MHz ή ανώτερος
Μνήμη	2 MB (560 βασική και 1 MB EMS)
Σκληρός δίσκος	10 MB
Οθόνη	VGA 256 χρώματα
Δισκέτες	3 δισκέτες 1.44

ού. Σε λίγο, θα ειδοποιηθείτε ότι κάπου κοντά στην περιοχή σας εμφανίστηκε ένα UFO. Θα το δείτε ταυτόχρονα και στο χάρτη. Κάντε κλικ στην επιλογή "Intercept" και αμέσως θα εμφανιστεί το μενού επιλογής αεροσκάφους. Επιλέξτε ένα interceptor και μετά κάντε κλικ επάνω στο UFO. Μόλις φτάσει το σκάφος σας στους εξωγήινους, θα αρχίσει μία υποτυπώδης μάχη μεταξύ σας. Επιλέγετε την απόσταση από την οποία θα το χτυπήσετε, καθώς και αν... θα το βάλετε στα πόδια. Επιλέξτε να το χτυπήσετε από κοντά. Αμέσως θα καταρριφθεί (στην αρχή... μετά θα αρχίσουν να σας χτυπούν και αυτοί).

Τώρα έχετε δύο επιλογές. Η πρώτη είναι να "καθίσετε στα αβγά σας" και η δεύτερη να ερευνήσετε τα συντρίμμια του UFO. Εντελώς δημοκρατικά, επιλέγετε τη δεύτερη. Πηγαίνετε στο Bases και μετά στο Equip Craft. Εδώ επιλέγετε το μεταγωγικό (skyranger), το οποίο φορτώνετε με τους στρατιώτες και τα όπλα τους. Κάντε κλικ μετά στο Geoscape και το παιχνίδι θα σας ρωτήσει πού να στείλει τους στρατιώτες. Στείλτε τους εκεί όπου έπεσε το UFO. Μόλις προσγειωθείτε, βλέπετε ότι τα γραφικά άλλαξαν και έγιναν στο στιλ του Syndicate.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εκπληκτικό user interface, πρωτότυπο και εθιστικό σενάριο, καλοσχεδιασμένα γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	93
ΑΝΤΟΧΗ	95

91%



Skyranger



Ψάχνοντας να βρείτε το χτυπημένο UFO



Η οθόνη των δημοσίων σχέσεων



Οι γραφικές παραστάσεις

Ελέγχετε τους άντρες σας και προσπαθείτε να σκοτώσετε όλους τους εξωγήινους.

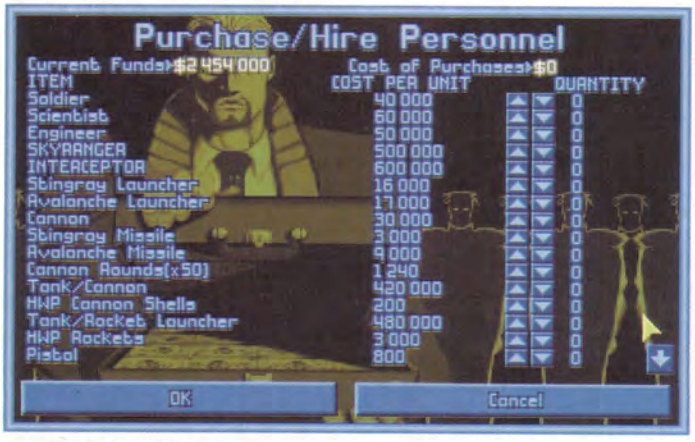
Δυστυχώς, το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι ο χειρισμός γίνεται μέσω 15 εικονιδίων και αδυνατώ -λόγω έλλειψης χώρου- να εξηγήσω τι κάνουν. Παρ' όλα αυτά, το manual είναι φανταστικό και θα λύσει κάθε απορία σας. Στην ανάγκη, κάνουμε και ένα Play The Game! Εδώ τα πράγματα γίνονται με turns. Παίζετε δηλαδή εσείς και μετά ο εξωγήινος! Αν κερδίσετε τις πολύ καλές ομολογουμένως μάχες, μπορείτε να πάρετε τον εξοπλισμό τους και να τον μεταφέρετε σε μία βάση με Laboratory για έρευνα (research). Μετά από λίγο χρονικό διάστημα, θα έχετε και εσείς τα όπλα των εξωγήινων, χάρη στους επιστήμονές σας! Ταυτόχρονα με τις ανακαλύψεις σας, θα ενημερωθεί και η UFOPAEDIA. Το παιχνίδι κινείται στο ίδιο μοτίβο μέχρι να καταστρέψετε τους εξωγήινους ή να σας εξοντώσουν αυτοί. Χτίζετε συνεχώς βάσεις, συνεχίζετε τις έρευνες σας ανελλιπώς και το παιχνίδι θα σας ευχαριστήσει στο μέγιστο δυνατό.

ΓΕΝΙΚΑ

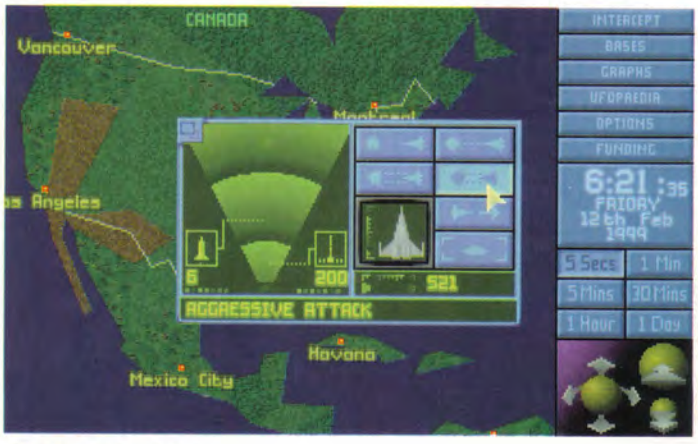
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, χωρίς όμως να μας δείχνει κάτι καινούριο. Εκείνο που μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση είναι το εκπληκτικό user-interface. Τα πάντα λειτουργούν με κατανοητά εικονίδια, τα οποία είναι πάρα πολλά. Φιλικότατο! Ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με τα γραφικά, ενώ το gameplay και η πλοκή είναι μοναδικά. Εχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Μιλάμε για ένα παιχνίδι τεράστιου μεγέθους, που για πρώτη φορά με αναγκάζει να μη συμπεριλάβω κάποια στοιχεία του, λόγω περιορισμένου χώρου. Είμαι σίγουρος ότι θα σας αρέσει, καθώς είναι κάτι εντελώς διαφορετικό.

TIPS

- Μη χτίζετε τεράστιες βάσεις συνεχώς. Μερικές διάσπαρτες βάσεις με ραντάρ μόνο θα σας λύσουν τα χέρια!
- Προσέχετε τις κυβερνήσεις που πίσω από την πλάτη σας κάνουν κρυφές συμμαχίες με τους εξωγήινους.
- Μην παραμελείτε χώρες, διότι θα μειώσουν τη συνεισφορά τους.
- Μην περιμένετε να δείτε UFO, για να απογειώσετε τα interceptors σας. Πάντα να έχετε σε περιπολία 1-2.
- Μην περάσει ούτε ένας μήνας χωρίς να απασχολείτε τους επιστήμονές σας με έρευνες!



Η οθόνη αγοραπωλησιών



Η οθόνη αερομαχίας.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Adventure Soft! Αλήθεια, ποιοι δεν ξέρουν την εταιρία που μας έδωσε ίσως τα καλύτερα adventures τρόμου; Και να, που ξαφνικά επιστρέφουν με ένα adventure-παρωδία, μια σάτιρα σε στιλ Monty Pythons. Το αποτέλεσμα είναι άνισο, μια και είναι προφανές ότι η υλοποίηση της σεναριακής ιδέας έχει γίνει με πολύ αποσπασματικό τρόπο.

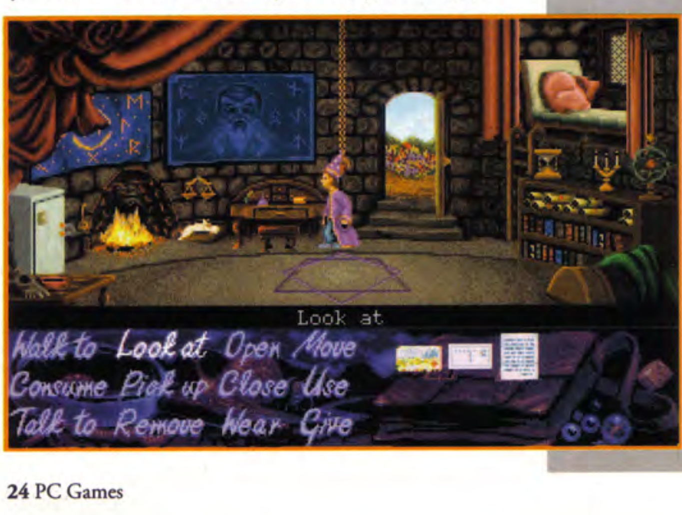
• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Η Adventure Soft μας έδωσε το εκπληκτικό μεταφυσικό θρίλερ PERSONAL NIGHTMARE στον Atari ST και την Amiga. Εγινε όμως πασίγνωστη από το φοβερό ELVIRA 1, ίσως το καλύτερο adventure τρόμου που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα στους υπολογιστές. Ενα ιδιόμορφο horror-adventure με στοιχεία R.P.G., που κυκλοφόρησε σε όλους τους υπολογιστές.

Το ELVIRA 2 ήταν επίσης καλό, αλλά όχι τόσο όσο το πρώτο. Δεν είχε τη "φρεσκάδα", τη μαγεία που αναδείκνυε το πρώτο της σειράς. Από τότε η Adventure Soft σταμάτησε να ακούγεται. Και ξαφνικά εμφανίζεται με ένα adventure-παρωδία, το οποίο δεν διανέμει η ίδια, αλλά αναθέτει την κυκλοφορία του στην εταιρία-θρύλο σε όλο τον κόσμο, την Infocom! Φυσικά η τελευταία, στην προσπάθειά της να ξαναμπεί δυναμικά στην αγορά των adventure games, δέχεται να το κυκλοφορήσει, αν και δεν είναι δικό της δημιούργημα. Μην επιτρέψετε στον εαυτό σας να επιχειρήσει κάποια σύγκριση με το RETURN TO ZORK. Προσωπική μου γνώμη είναι ότι η διαφορά μεταξύ τους είναι τεράστια. Ας δούμε όμως αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Ο Simon είναι κλασικός τύπος δωδεκάχρονου έφηβου. Επαναστατεί, χωρίς κανέναν ιδιαίτερο λόγο, εναντίον των γονιών του, σχεδόν ψυχωτικά αφοσιωμένος στο να κάνει οτιδήποτε, με σκοπό να τους εκνευρίσει και να τους αναστατώσει. Γιορτάζοντας τα γενέθλιά του, το μόνο που ήθελε ήταν να τον αφήσουν τελείως μόνο του. Ο Simon απλώς ήθελε την ησυχία του. Ε, καλά, το μόνο που ζήτησε ήταν ένα σκυλάκι, ένα κουταβάκι. Οχι κάτι σπουδαίο, δηλαδή. Αλλά, ιδού το χάσμα των γενεών, για το οποίο γίνεται τόσος λόγος. Οι γονείς του δεν μπορούσαν να φανταστούν τον κανακάρη τους να περνά ήσυχα και μόνος τα γενέθλιά του. Ετσι, του οργάνωσαν -τι άλλο- ένα πάρτι! Και το χειρότερο από όλα; Κάλεσαν ένα μάγο για να τον διασκεδάσει! Τον ίδιο μάγο, τον τρομερό Marvelo, τον οποίο προσκαλούσαν κάθε χρόνο στα γενέθλιά του! Ο Marvelo έχει έναν και μοναδικό σκοπό





ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Infocom/Adventure Soft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/ Ανώτερο

στη ζωή του: να κάνει κάθε χρόνο τη ζωή του Simon ολοένα χειρότερη. Οταν τελείωσε το πάρτι και ο Simon έμεινε επιτέλους μόνος, χτυπά το κουδούνι. Ανοίγει την πόρτα και βλέπει αυτό που επιθυμούσε περισσότερο από οτιδήποτε άλλο: ένα κουταβάκι, το οποίο κρατούσε με το στόμα του ένα βιβλίο. Παίρνει το σκυλί και πετά το βιβλίο στη σοφίτα. Και σε αυτό ακριβώς το σημείο αρχίζουν τα περίεργα. Το κουταβάκι θα σε οδηγήσει στη σοφίτα, το βιβλίο θα δημιουργήσει μία χρονομεταφορά, και εσύ, ο Simon, θα βρεθείς στο άγνωστο. Αγνωστο;! Ε, καλά, όχι τελείως...

Βρίσκεσαι, λοιπόν, στην καλύβα της πανέμορφης Calypso φυλακισμένης από το διαβολικό μάγο Sordid. Φυσικά εσύ πρέπει να την ελευθερώσεις. Και εδώ είναι που αρχίζει η προσπάθεια να "οικοδομηθεί" ένα adventure-παρωδία, στο μοναδικό στιλ των Monty Pythons. Στο σενάριο έχουν συμπεριλάβει τα πάντα, τα οποία στη συνέχεια καλούνται να παρουσιάσουν υπό μορφή παρωδίας. Και όταν λέμε τα πάντα, το εννοούμε. Από τον Indiana Jones έως το περιβόητο αστρόπλοιο Star Trek. Από troll, ogres και βαρβάρους έως δρυΐδες, golems και κουκουβάγιες. Εδώ όμως είναι που -κατά τη γνώμη μου- το adventure χάνει. Η σεναριακή ιδέα μένει μετέωρη, οι προγραμματιστές της Adventure Soft δεν είναι Monty Pythons και τα περισσότερα επιμέρους στοιχεία της δράσης μένουν "ξεκρέμαστα" και ασύνδετα μεταξύ τους. Η δράση του είναι μεν πλούσια, αλλά σχεδόν ποτέ δεν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις και γιατί. Απλώς επιχειρείς κάθετι δυνατόν και μόνο έτσι προχωράς. Ετσι όμως δεν δημιουργούνται adventures πρώτης γραμμής.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του, όσον αφορά στις διάφορες τοποθεσίες, είναι εξαιρετικά. Ψυχεδελικά, με φοβερούς χρωματισμούς και απίθανα σχέδια, θα σας κερδίσουν αμέσως. Δεν φτάνει όμως αυτό. Το animation, η κίνηση των διάφορων χαρακτήρων, δεν είναι ανάλογου επιπέδου. Είναι φτωχό και, το κυριότερο, πολύ αργό σε σχέση με τα υπόλοιπα δεδομένα της περιπέτειας. Η μουσική του είναι αρκετά καλή, χωρίς να περικλείει κάτι το εξαιρετικό. Είναι ωστόσο πλούσια και ευχάριστη. Ο χειρισμός του στηρίζεται σε ένα user-interface σχεδόν ίδιο με αυτό της LucasFilm/LucasArts. Τα γραφικά, στα οποία εξελίσσεται όλη η δράση, καταλαμβάνουν περίπου τα 2/3 της οθόνης. Κάτω αριστερά βρίσκονται οι έτοιμες εντολές WALK TO, LOOK AT, OPEN, MOVE, CONSUME, PICK UP, CLOSE, USE, TALK TO, REMOVE, WEAR και GIVE. Κάτω δεξιά εμφανίζονται με τις γραφικές τους παραστάσεις τα διάφορα αντικείμενα.



Ξεκινώντας, κουβαλάς μία postcard και ένα map. Κάνοντας USE POSTCARD, γίνονται οι κλα-





ADVENTURE REVIEW





σικές πια λειτουργίες LOAD/SAVE και QUIT. Κάνοντας USE MAP, εμφανίζεται ένας χάρτης όλης της περιοχής. Σε αυτόν το χάρτη θα εμφανιστούν διάφορες βασικές τοποθεσίες, αφού όμως τις επισκεφθείς έστω και για μία φορά. Από δω και πέρα, μπορείς να πηγαίνεις μέσω του χάρτη από τη μία τοποθεσία στην άλλη. Από τα πιο χρήσιμα στοιχεία-καινοτομίες που εισάγει στο χώρο το adventure αυτό. Συνολικά, όμως, ο χειρισμός του δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, το δε μεγαλύτερο μειονέκτημά του είναι ότι δεν σου δίνει να καταλάβεις τις πιθανές εξόδους σε κάθε οθόνη. Ετσι, για να είσαι σίγουρος(η), πρέπει να δοκιμάζεις τα πάντα!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του δεν... πείθει, γιατί ακριβώς δεν είναι πειστικό το βασικό σεναριακό υλικό. Η βασική ιδέα της περιπέτειας περιλαμβάνει σειρά αντιφάσεων, λογικών αλμάτων. Ετσι και η δράση του μοιάζει να είναι αντιφατική. Δεν στηρίζεται στη λογική, έστω και αν οικοδομεί μια δικιά του εσωτερική λογική. Απλώς έχουν τοποθετήσει δεκάδες χαρακτήρες, τελείως άσχετους μεταξύ τους, οι περισσότεροι εκ των οποίων αντιπροσωπεύουν διάφορα γνωστά γεγονότα, αλλά αυτό δεν λέει τίποτα από ένα σημείο και μετά. Και αν η δράση δεν διακρίνεται από μια εσωτερική λογική, τότε αυτό επηρεάζει αυτόματα και τους γρίφους. Σε αυτό το adventure ισχύει η παλιά, γνωστή και δοκιμασμένη αρχή κάθε adventurer που σέβεται τον εαυτό του: "Μάζευε ό,τι δεν είναι καρφωμένο στο πάτωμα και δοκίμαζε τα πάντα, και τις πιο τρελές ιδέες ή συνδυασμούς αντικειμένων που μπορείς να φανταστείς. Μόνο έτσι μπορείς να είσαι σίγουρος ότι θα τελειώσεις το Simon the Sorcerer.

Χαρακτηριστικά: Για να κινηθείς σε έναν πύργο, χτυπάς μία καμπάνα.

Δεν ανοίγει καμία πόρτα, αλλά η "φυλακισμένη" ρίχνει τα μαλλιά της και ανεβαίνεις πάνω. Είναι ένα τέρας ασχήμιας! Τη φιλάς και γίνεται γουρούνι!

Παίρνεις το γουρούνι και το πας σε ένα σοκολατένιο σπιτάκι, αυτό τρώει την πόρτα και έτσι μπορείς να μπεις μέσα!!!

Ελεος, παιδιά!

Προσωπικά, νομίζω ότι η Infocom δεν έπρεπε να βάλει και τη δική της υπογραφή στο adventure αυτό.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Φαίνεται ότι όλα λειτουργούν τέλεια. Τα γραφικά είναι υπέροχα, η μουσική πάρα πολύ καλή, η δράση του πλούσια. Και όμως, τελειώνοντάς το, έχεις την αίσθηση ότι κάτι δεν πήγε καλά. Μήπως το animation; Μήπως το χιούμορ του; Ισως το βρείτε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	84
ΔΡΑΣΗ	76
ΣΕΝΑΡΙΟ	72
ΓΡΙΦΟΙ	70

79%





ADVENTURE REVIEW









ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, LOOK AT MAGNET πάνω στο ψυγείο, PICK UP MAGNET, LOOK AT DRAWER στο γραφείο, OPEN DRAWER, LOOK AT SCISSORS που βρίσκεις μέσα, PICK UP SCISSORS. Βγες έξω με WALK TO OUTSIDE και πήγαινε όλο δεξιά, στο σιδερά. Εδώ, LOOK AT ROPE στο έδαφος, ακριβώς μπροστά σου, PICK UP ROPE, LOOK AT CLAPPER, πάνω στο τραπέζι, πίσω από την πλάτη του σιδερά, PICK UP CLAPPER. Συνέχισε μία οθόνη δεξιά και από εδώ πήγαινε όλο αριστερά στο σπιτάκι, που έχει έξω έναν τροχό. Εδώ LOOK AT LADDER, PICK UP LADDER. Μπες μέσα στο σπίτι. Στον πάγκο LOOK AT COLD REMEDY και PICK UP COLD REMEDY. Στο πάνω μέρος της σκάλας, στο ράφι, LOOK AT SPECIMEN JAR και PICK UP SPECIMEN JAR. Βγες έξω από το σπίτι και πήγαινε δύο οθόνες δεξιά, έξω από το κατάστημα (Shoppe). Από εδώ, πηγαίνοντας αριστερά, βγαίνεις έξω από το χωριό. Εσύ, αντίθετα, πήγαινε άλλη μια οθόνη δεξιά, έξω από το πανδοχείο. LOOK AT SIGN, το Drun Ken Druid και OPEN DOOR. Μπες μέσα. LOOK AT MATCHES πάνω στο μικρό ράφι, δίπλα και αριστερά της πόρτας που μπήκες, PICK UP MATCHES. Συνέχισε με LOOK AT DWARF, ακριβώς μπροστά σου, το μεθυσμένο και USE SCISSORS WITH DWARF. Του κόβεις και παίρνεις τη γενειάδα. Βγες έξω από το πανδοχείο και πήγαινε δύο οθόνες αριστερά. Βρίσκεσαι έξω από το χωριό. Από εδώ πήγαινε μία οθόνη δεξιά, μία οθόνη νότια, μία οθόνη δεξιά και θα βρεθείς σε έναν κομμένο κορμό. Χωρίς να αλλάξεις οθόνη, πέρνα τον κομμένο κορμό (tree strump) προς τα δεξιά. Θα έχεις την πρώτη σου συζήτηση με τα woodworms. Αφού τελειώσεις, φύγε μία οθόνη νότια και μετά μία οθόνη αριστερά. Είσαι έξω από την καλύβα της μάγισσας. Εδώ LOOK AT WELL, LOOK AT HANDLE και USE HANDLE. Ανεβάζεις τον κουβά με το νερό. LOOK AT BUCKET OF WATER και PICK UP BUCKET OF WATER. Τώρα πήγαινε όλο δεξιά 4 οθόνες. Παρακολούθησε προσεκτικά το διάλογο του Troll με τις κατσίκες. Περιέχει πολύτιμες πληροφορίες, που θα σου χρειαστούν αργότερα. Τώρα κάνε USE MAP από το INVENTORY σου. Εκτός από το χωριό, στο χάρτη θα υπάρχουν και τα Witch's Cottage και Troll Bridge. Εσύ κάνε κλικ τον κέρσορα του mouse στο χωριό (village). Από εδώ πήγαινε μία οθόνη αριστερά, έξω από το χωριό και συνέχισε με μία οθόνη δεξιά, μία οθόνη βόρεια ανάμεσα στα δέντρα και μετά μία οθόνη ακόμη δεξιά. Εδώ συναντάς την κουκουβάγια LOOK AT WISE OWL και TALK TO WISE OWL. Ενώ ξεκινά να σου μιλά, θα της πέσει ένα φτερό. Πρόσεξε, γιατί δεν καλοφαίνεται. LOOK AT FEATHER στο έδαφος και λίγο αριστερά από την κάθετο της κουκουβάγιας, PICK UP FEATHER. Ξανά TALK TO WISE OWL. Μπορείς να έρχεσαι κάθε τόσο εδώ και μιλώντας μαζί της να παίρνεις πολύτιμες πληροφορίες. Πες τις: 1, 1, 1, 1. Τώρα γύρνα μία οθόνη αριστερά και μετά πήγαινε μία οθόνη νότια, LOOK AT BARBARIAN που είναι εδώ... Η συνέχεια στην οθόνη σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Τρέχει και σε XT.



Απαιτεί τουλάχιστον 570 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.



Απαιτεί σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 7 MB, χωρίς τα saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 3 δισκέτες των 1.44.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

F14 FLEET DEFENDER

Ο "ΓΑΤΟΣ" ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΙΚΟΥ ΝΑΥΤΙΚΟΥ

Το F14 είναι ένα από τα πολύ γνωστά μαχητικά αεροπλάνα του αμερικανικού οπλοστασίου, το οποίο όμως δεν έχει χρησιμοποιηθεί όσο άλλα για την παραγωγή flight simulations. Το Fleet Defender έρχεται να αποκαταστήσει τη φήμη του.

• **του Αργύρη Γιαγιά**

Το F14 Tomcat, μολονότι τα τελευταία χρόνια εμφανίζεται περισσότερο στην επικαιρότητα λόγω των διάφορων πολέμων (Περσικός, Λιβύη), ωστόσο βρίσκεται σε υπηρεσία στο πολεμικό ναυτικό των Ηνωμένων Πολιτειών αρκετά χρόνια πριν. Συγκεκριμένα από το 1972, όταν παραδόθηκαν τα πρώτα δύο σμήνη από F-14 στο αεροπλανοφόρο USS Enterprise. Τη στιγμή που μιλάμε αντικαθίσταται από το πιο σύγχρονο F/A-18 Hornet, το οποίο είδαμε επίσης στον Πόλεμο του Περσικού. Φαίνεται, λοιπόν, ότι η επιλογή του F-14 ως βασικού αεροπλάνου για τον τελευταίο εξομοιωτή της Microprose είναι ανεπίκαιρη. Ωστόσο, ποτέ άλλοτε στο παρελθόν δεν έχει γίνει τόσο καλή δουλειά σε flight simulation με το F-14 όσο στο Fleet Defender. Ετσι, δικαιολογείται εν μέρει η επιλογή της Microprose. Επίσης, ίσως για πρώτη φορά σε εξομοιωτή, όλες οι αποστολές που θα πραγματοποιήσετε αρχίζουν και τελειώνουν πάνω σε αεροπλανοφόρο, αφού - όπως υποδηλώνει και ο τίτλος του παιχνιδιού - ασχολείται αποκλειστικά με το ναυτικό στόλο και το F-14 είναι ο "υπερασπιστής" του. Το F-14 έδειξε εξαρχής πόσο ανώτερο ήταν έναντι των άλλων αμερικανικών αεροπλάνων, αλλά κυρίως των σοβιετικών. Διέθετε δύο πολύ ισχυρούς κινητήρες, δυνατότητα για πολύ οπλισμό διαφορετικών τύπων και, παρά το μεγάλο όγκο του, ικανοποιητικούς ελιγμούς ακόμα και σε κλειστές αερομαχίες. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του, όμως, ήταν η αναδιπλούμενη πτέρυγα, μέσω της οποίας μπορούσε να έχει μεγάλη ευελιξία στις μικρές ταχύτητες και ταυτόχρονα την ικανότητα για ανάπτυξη τελικών ταχυτήτων άνω των 2 Mach. Ετσι έγινε ένα από τα καλύτερα "όπλα" των Αμερικανών και γι' αυτό, άλλωστε, χρησιμοποιήθηκε στο Fighters Weapons School της Αμερικής - γνωστότερο ως TOP GUN -, ενώ παράλληλα το βλέπαμε σε πολλές αμερικανικές ταινίες πολεμικού περιεχομένου. Ας αφήσουμε όμως την προϊστορία του αεροπλάνου, για να περάσουμε να δούμε τι μας προσφέρει ο νέος εξομοιωτής της Microprose.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Η διαδικασία εγκατάστασης του παιχνιδιού είναι σχετικά απλή. Θα χρειαστείτε 10-12 MB στο σκληρό δίσκο και φυσικά 386DX υπολογιστή. Η Microprose μας έχει συνηθίσει σε εντυπωσιακές εισαγωγές, κάτι το οποίο περιμέναμε και αυτή τη φορά. Με το Fleet Defender δεν μας απογοήτευσε, ταυτόχρονα όμως παρουσιάζει κάτι διαφορετικό. Συγκεκριμένα, δεν υπάρχει κάποιο φιλμάκι με δράση από το αεροπλάνο (συνήθως *.fli αρχεία). Αντ'





SIMULATION REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

αυτού, υπάρχει μια πιο "τηλεοπτική" εισαγωγή, με πολλά διαφορετικά scenes να εμφανίζονται και να εξαφανίζονται από την οθόνη, άλλα φτιαγμένα από computer και άλλα από video. Είναι ένα αποτέλεσμα που μας άρεσε ιδιαίτερα και έδειχνε πολύ πιο "αληθινό" από πολλές άλλες εισαγωγές.

Μετά την εισαγωγή, βρισκόμαστε στο βασικό μενού. Αυτό είναι σχετικά λιτό όσον αφορά σε επιλογές, αφού ουσιαστικά υπάρχουν μόνο δύο (scramble και campaign), καθώς οι άλλες δύο μας δείχνουν το Top 10 των πιλότων και βγαίνουμε από το παιχνίδι. Οι επιλογές περιορίζονται, λοιπόν, στο εάν θα πραγματοποιήσουμε μια απλή αποστολή (scramble) ή θα ξεκινήσουμε ένα campaign. Ακόμα και ο πιο έμπειρος "πιλότος" θα επιλέξει αρχικά την πρώτη επιλογή, αφού θα πρέπει πρώτα να γνωρίζει καλά το αεροπλάνο και το συγκεκριμένο εξομοιωτή, προκειμένου να ξεκινήσει ένα campaign.

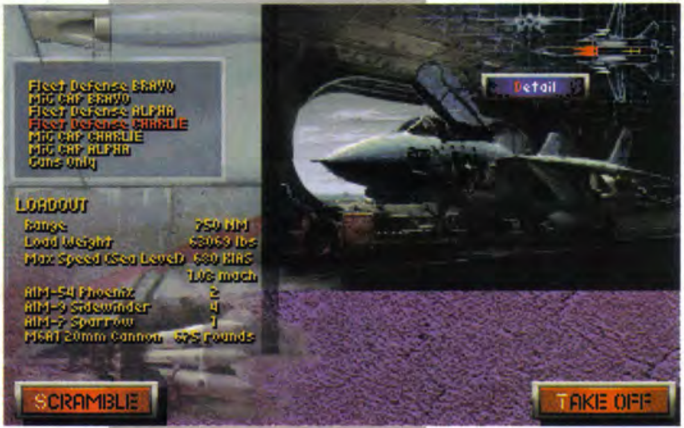
SCRAMBLE

Σε αυτή την επιλογή έχουμε την ευκαιρία να πάρουμε μια πρώτη γεύση από το F-14 σε αποστολές ευκολότερες από το campaign και πολύ πιο γρήγορα. Ωστόσο, υπάρχουν πολλές επιλογές που μπορούμε να ορίσουμε, προτού ξεκινήσουμε μία αποστολή. Συγκεκριμένα, με την Type επιλέγουμε τον τύπο του αντίπαλου αεροσκάφους. Αυτό μπορεί να ανήκει και στα συμμαχικά αεροσκάφη και στα σοβιετικά. Μπορούμε όμως να επιλέξουμε μόνο έναν τύπο σκάφους κάθε φορά. Με το Skill επιλέγουμε το επίπεδο δυσκολίας του αντιπάλου. Υπάρχουν τα επίπεδα Trainee, Cadet, Regular, Veteran και Ace. Στα υψηλότερα επίπεδα οι αντίπαλοι πιλότοι μπορούν να χρησιμοποιούν καλύτερα το radar τους, τους πυραύλους τους και γενικά να πετάνε πολύ πιο "έξυπνα". Ενας Ace πιλότος, ακόμα και σε Yak-38, είναι πολύ επικίνδυνος. Με την Option number επιλέγουμε το πλήθος των αεροπλάνων που θα λάβουν μέρος στην αποστολή. Μπορούμε να επιλέξουμε από 1 έως 6 φιλικά αλλά και εχθρικά αεροπλάνα. Η επιλογή Formation μας επιτρέπει να ορίσουμε το σχηματισμό που θα έχουν τα αντίπαλα αεροσκάφη. Υπάρχουν οι σχηματισμοί Box, Wall, Ladder και Cruise, οι οποίοι απεικονίζονται σε τρισδιάστατη αναπαράσταση πάνω στην οθόνη. Με τις Enemy Alt και Your Alt ορίζουμε το υψόμετρο εκκίνησης των αντιπάλων και των δικών μας αεροσκαφών αντίστοιχα.

Εταιρία
Microprose
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Δυσκολία
Μέση

Η Position είναι μία σημαντική επιλογή, καθώς μέσω αυτής επιλέγουμε τη θέση από την οποία θα ξεκινήσουμε έναντι του αντιπάλου. Υπάρχουν τρεις επιλογές. Offensive όπου ξεκινάμε πίσω από τον εχθρό και έχουμε αμέσως το πλεονέκτημα, Neutral όπου πηγαίνουμε head-to-head με τον εχθρό και Defensive όπου το αντίπαλο σκάφος βρίσκεται στην ουρά μας και μας καταδιώκει. Υπάρχουν επίσης οι Options time και Weather, όπου ορίζουμε ώρα και καιρό της πτήσης, και τέλος η Squadron όπου διαλέγουμε σε ποιο από τα 8 διαφορετικά σμήνη θα ανήκει το αεροπλάνο μας.

Ολες οι ανωτέρω επιλογές βρίσκονται σε μία οθόνη και ρυθμίζονται εύκολα και γρήγορα, όταν και εάν το θέλουμε. Αν όμως θέλουμε κάτι γρήγορο, μπορούμε να παίξουμε την απο-

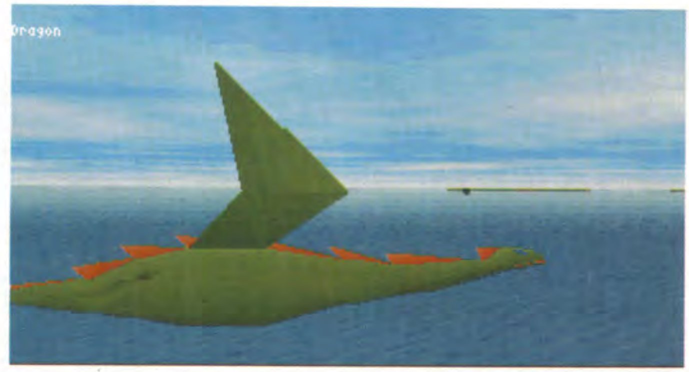






SIMULATION
REVIEW





στολή με τα default settings. Πρόκειται για μια αναπαράσταση της αερομαχίας του 1981 μεταξύ δύο F-14 του πολεμικού ναυτικού της Αμερικής και δύο SU-22 της Λιβύης. Για την ιστορία, αναφέρουμε ότι τα δύο SU-22 καταρρίφθηκαν από τα F-14, τα οποία ανήκουν στο σμήνος VF-41 "Black Aces". Ηταν το διάσημο περιστατικό "Ναυτικό 2 - Λιβύη 0".

ΠΤΗΣΗ ΜΕ ΕΝΑ F-14

Ας δούμε όμως αναλυτικά τις λεπτομέρειες και τις ιδιομορφίες που έχει μια πτήση με το F-14. Το Fleet Defender, προκειμένου να ικανοποιήσει και τον αρχάριο αλλά και τον πιο έμπειρο παίκτη, διαθέτει μία σειρά από επιλογές, οι οποίες επηρεάζουν τη συμπεριφορά του αεροπλάνου.

Αυτές ορίζονται μέσα από ένα ειδικό screen, το οποίο εμφανίζεται κατά τη διάρκεια της πτήσης με το πλήκτρο ESC. Το πρώτο που θα δούμε είναι η επιλογή Training. Μέσω αυτής της επιλογής, όλα είναι πολύ εύκολα (δεν μας χτυπάνε τα αντίπαλα πυρά, δεν κάνουμε crash και έχουμε άπειρα πολεμοφόδια και καύσιμα). Ομως, εάν θέλουμε να ενημερώνουμε και το roster του σμήνους με τις επιδόσεις μας, δεν πρέπει αυτή η option να είναι ενεργός. Το difficulty level (από 1-4) ορίζει γενικότερα το επίπεδο δυσκολίας της αποστολής. Το weapon effectiveness επηρεάζει την αποδοτικότητα των όπλων μας. Σε standard mode τα πάντα καταστρέφονται από τους πυραύλους μας, σε moderate οι αντίπαλοι μπορούν να τους αποφύγουν με μανούβρες ή ειδικά ηλεκτρονικά αντίμετρα και, τέλος, με το authentic η επιτυχία εξαρτάται από πολλούς παράγοντες όπως π.χ. ποιον πύραυλο επιλέξαμε.

Τα τρία αυτά επίπεδα ρεαλιστικότητας υπάρχουν και για άλλους πέντε παράγοντες, οι οποίοι επηρεάζουν τη συμπεριφορά του F-14. Αυτοί είναι οι: Flight model όπου ορίζουμε την πτητική συμπεριφορά του αεροπλάνου και την ανοχή του στα λάθη του πιλότου, F-14 damage όπου ορίζουμε το επίπεδο καταστροφής του αεροπλάνου, Carrier Landings όπου θέτουμε το επίπεδο επιτυχίας στις προσγειώσεις στο αεροπλανοφόρο, RIO assistance και Backseat controls όπου ορίζουμε πόσες πληροφορίες μάς δίνει ο πίσω πιλότος και το πόσες αρμοδιότητες θα έχει αντίστοιχα. Υπάρχουν επίσης οι επιλογές Gun camera, radar και ground crash mode, δευτερεύουσας σημασίας, όμως, ως προς τη συμπεριφορά του αεροσκάφους.

Μια και αναφερθήκαμε στο RIO (Radar Intercept Officer), ας πούμε λίγα λόγια γι' αυτόν. Οπως ίσως θα έχετε παρατηρήσει σε σχετικές ταινίες, το F-14 είναι πάντα διθέσιο. Ο πιλότος πίσω είναι υπεύθυνος για το χειρισμό του radar και γενικότερα για την έγκυρη προειδοποίηση εχθρών, ενώ σπανίως ελέγχει και κάποια οπλικά συστήματα.

Η Microprose έχει αναπαραστήσει κατά τον καλύτερο τρόπο αυτή την ιδιομορφία του αεροπλάνου, αφού διαθέτει ειδικό πλήκτρο με το οποίο μεταφερόμαστε στο cockpit του πίσω πιλότου. Σίγουρα αυτό δεν είναι και τόσο εξυπηρετικό κατά τη διάρκεια μιας αερομαχίας, αλλά προσδίδει ρεαλιστικότητα στο παιχνίδι. Βλέ-

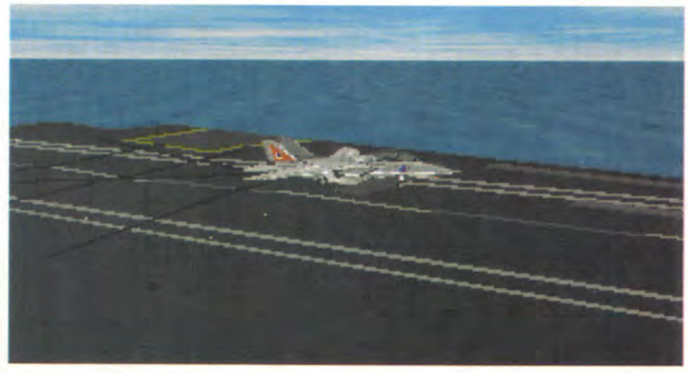
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αν ψάχνετε έναν καλό εξομοιωτή με το F-14, το Fleet Defender θα σας καλύψει στο έπακρο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	90

90%





ποντας λοιπόν και τα δύο cockpit (το μπροστινό και δεύτερη πιο χαμηλή όψη), διαπιστώνουμε ότι δεν έχει γίνει η καλύτερη δυνατή δουλειά από τη Microprose. Το ίδιο ισχύει και με τα εξωτερικά γραφικά (θάλασσα, ουρανός). Γενικά και τα δύο κυμαίνονται στα επίπεδα του F-15 Strike Eagle III, αλλά σαφώς με πιο βελτιωμένα τα δεύτερα. Σε ό,τι αφορά τα υπόλοιπα αεροσκάφη που υπάρχουν στο παιχνίδι, τα γραφικά τους είναι σχεδόν μονόχρωμα και γραμμικά.

Ομως η κατάσταση αλλάζει ριζικά, όταν βλέπουμε κάποια εξωτερική όψη του F-14 ή του αεροπλανοφόρου όπου απογειωνόμαστε. Τα γραφικά σε αυτή την περίπτωση είναι επιπέδου photo-realistic και διαθέτουν πάρα πολλές λεπτομέρειες.

Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι φαίνονται πολύ καθαρά όλα τα διακριτικά του αεροπλάνου μας, ακόμα και το σήμα του σμήνους μας στο πίσω κάθετο πτερύγιο.

Σε αντίθεση όμως με άλλα παιχνίδια του είδους, με επίσης καλά γραφικά, το Fleet Defender δεν χρειάζεται οπωσδήποτε 486DX/66, καθώς έτρεξε ικανοποιητικά και σε 386DX/40. Στον τομέα του ήχου, η κατάσταση κρίνεται αρκετά ικανοποιητική, καθώς οι διάφοροι "θόρυβοι" είναι ρεαλιστικοί, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις μπορείτε να ακούσετε και digitized speech καθώς συνομιλείτε μέσω ασυρμάτου με τους άλλους πιλότους.



CAMPAIGNS ΚΑΙ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Προτού ολοκληρώσουμε την αναφορά μας στις options του παιχνιδιού, πρέπει να πούμε και δύο λόγια για την επιλογή Campaign. Οπως σε όλα τα πολεμικού χαρακτήρα παιχνίδια, υπάρχει η επιλογή μέσω της οποίας λαμβάνουμε μέρος σε μια σειρά αποστολών, σε συγκεκριμένη τοποθεσία, οι οποίες έχουν και λογική συνέχεια. Στο Fleet Defender υπάρχουν τα campaign North cape, Oceana και Mediterranean.

Στο τελευταίο, μάλιστα, πολλές από τις αποστολές λαμβάνουν χώρα πάνω από τον εναέριο χώρο της Ελλάδας. Στο campaign δεν υπάρχουν επιλογές load και save, καθώς υπάρχει real-time αλλαγή των στοιχείων και της περιοχής, αλλά και του σμήνους με το οποίο συμμετέχουμε.

Επισημαίνουμε επίσης ότι το Fleet Defender συνοδεύεται από δύο πολύ καλογραμμένα και αναλυτικά manuals, τα οποία δίνουν πληροφορίες για το παιχνίδι, το αεροσκάφος, τα campaigns, τα όπλα και πολλά ακόμα χρήσιμα στοιχεία.

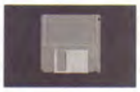
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 ή ανώτερο.


4 MB RAM.


Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 12MB.


VGA.


Το πακέτο περιείχε 4 δισκέτες των 1.44.

Η Microprose με το F-14 έχει καταφέρει να συνδυάσει εξίσου καλά και τα δύο στοιχεία που χρειάζεται ένα flight simulation. Ρεαλιστικό και ταυτόχρονα διασκεδαστικό. Χωρίς να φτάνει σε κάποια από τις υποκατηγορίες του το ανώτατο μέχρι στιγμής επίπεδο του χώρου, το Fleet Defender καταφέρνει να είναι ένα από τα πολύ καλά παιχνίδια του είδους. Δίνει πολύ καλή αίσθηση στον παίκτη, διαθέτει πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας για κάθε είδος παικτών και ταυτόχρονα παραμένει ένα computer game. Εχει όλα τα προσόντα να γίνει ένα best-seller στην αγορά των flight simulations. Ισως το μόνο που χρειάζεται έξτρα είναι το Danger Zone του Kenny Logins, από το soundtrack της ταινίας "TOP GUN", στο κασετόφωνό σας.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline. ■





ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Αυτό το adventure αξίζει να το αγοράσετε για πάρα πολλούς λόγους. Αμέσως μόλις το δείτε, θα κεντρίσει το ενδιαφέρον σας. Πρόκειται για ένα πολύ όμορφο βιβλίο, που περιέχει το adventure σε CD. Το γεγονός, επίσης, ότι πρόκειται για το τελευταίο adventure της Microprose είναι αρκετό για να σας πείσει να το αποκτήσετε. Οι... πιο ρεαλιστές προσθέστε υπέροχα γραφικά, εντυπωσιακότατο animation, πλούσια δράση, σενάριο με πρωτότυπες ιδέες και, το κυριότερο, μερικούς πολύ δύσκολους γρίφους.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Δεν χρειάζεται κάποιος πολλά πράγματα για να κεντρίσει την προσοχή και το ενδιαφέρον. Αρκεί να σέβεται πρώτα από όλα τον εαυτό του και παράλληλα το κοινό, στο οποίο απευθύνεται. Η Microprose, όταν αποφάσισε να μπει στον κόσμο των adventures, έκανε διάνα σε όλες τις κινήσεις της. Προσέλαβε δύο πολύ ταλαντούχους ανθρώπους, οι οποίοι έφτιαξαν το Microprose Adventure Development System, το γνωστό πλέον MADS. Πρόκειται για μια αρκετά εξελιγμένη και, κατά τη γνώμη μου, πολύ καλύτερη μορφή του παλιού πια συστήματος χειρισμού της LucasFilms/LucasArts. Οι δύο αυτοί ταλαντούχοι προγραμματιστές είναι οι Matt Gruson και Raymond Benson. Το πρώτο τους adventure, το Rex Nebular, υμνήθηκε από όλο τον ειδικό Τύπο, κατέκτησε τις πρώτες θέσεις σε όλα τα αντίστοιχα charts και σημείωσε πάρα πολύ υψηλές πωλήσεις. Είχε τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, για πρώτη φορά, σε μία περιπέτεια. Ακολούθησε το Return of the Phantom - μια μικρή παραλλαγή της πασίγνωστης rock όπερας -, το οποίο όμως είναι πολύ εύκολο, μια και απευθύνεται σε αρχάριους adventurers. Το τρίτο adventure της εταιρίας έμελλε να είναι και το τελευταίο της. Εν τω μεταξύ, η Microprose είχε αγοραστεί από τη Spectrum Holobytes, το ενδιαφέρον της οποίας επικεντρώνεται στα flight simulators. Ας μην ξεχνάμε ότι η τελευταία έχει αγοράσει τα αποκλειστικά δικαιώματα του Star Trek: The Next Generation, του οποίου ετοιμάζει μια adventure έκδοση -κάτι αντίστοιχο με το Star Trek: The 25th Anniversary, της Electronic Arts- πάνω από δύο χρόνια τώρα. Η Spectrum Holobytes αγόρασε τη Microprose για να αγοράσει την τεχνογνωσία της, όπως επιβεβαίωσαν ανώτατα στελέχη της εταιρίας! (Για την αγορά του MADS από τη Sanctuary Woods και τη συνέχιση των adventures με αυτό ή με κάποιο παραπλήσιο σύστημα χειρισμού, γράφουμε στη στήλη PC-Adventures Up-Date.) Ας δούμε όμως αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία ξεκινάει πριν από περίπου 20 χρόνια. Ενας πανίσχυρος μάγος, ο Sanwe, ο οποίος ήρθε πριν από πολλά χρόνια από μια άλλη διάσταση του χωροχρόνου, απειλούσε να καταστρέψει τα πάντα. Ο πατέρας σου, με την καθοριστική βοήθεια του μάγου Ner-Tom, κατόρθωσε να τον φυλακίσει μέσα στον ίδιο του τον πύργο. Ο πύργος αυτός, τα "Δάκρυα του Δράκου", ήταν ένα μέρος απαράμιλλης μαγείας. Ο μάγος Ner-Tom, μετά τη φυλάκιση του διαβολικού μάγου Sanwe, έφτιαξε μια κρυστάλλινη





ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

σφαίρα, μέσα στην οποία δημιούργησε ένα δράκο, ομοίωμα του διαβολικού μάγου. Η εντολή που τους άφησε ήταν σαφής: να παρακολουθούν την κρυστάλλινη σφαίρα και όποτε παρουσιαζόταν σε αυτήν το παραμικρό ράισμα, τότε θα ήξεραν ότι ο μάγος Sanwe θα προσπαθούσε να ελευθερωθεί από το spell, με το οποίο τον είχε αιχμαλωτίσει ο Ner-Tom. Πριν από περίπου ένα χρόνο ο πατέρας σου πεθαίνει και εσύ αναλαμβάνεις τη θέση του, ως βασιλιάς. Επειτα από λίγο, εμφανίζεται το πρώτο ράισμα στην κρυστάλλινη σφαίρα. Μία μόνο επιλογή υπάρχει μπροστά σου: να προσπαθήσεις να νικήσεις το διαβολικό μάγο Sanwe. 'Η αυτός ή εσύ.



Αυτά όμως εκ πρώτης όψεως. Γρήγορα θα αντιληφθείς ότι κάτι δεν πάει καλά στην όλη ιστορία. Γιατί εξαφανίστηκε ο προστάτης-μάγος σας Ner-Tom; Ποια είναι στην πραγματικότητα η Llanie de Summers; Γιατί η περιοχή των shapeshifters; Τι μυστικό κρύβεται στις κατακόμβες κάτω από το βασιλικό κάστρο; Ποιος είναι στην πραγματικότητα ο Pid Shuffle; Τι μυστικό κρύβει ο αδελφός σου McMorn; Σε αυτά και σε πολλά ακόμη ερωτήματα πρέπει να απαντήσεις, αν θέλεις να έχει σοβαρές πιθανότητες επιτυχίας η προσπάθειά σου να νικήσεις τον Sanwe. Το σενάριο έχει ένα

ΕΤΑΙΡΙΑ
Microprose
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση

πολύ μεγάλο προσόν: περιέχει αρκετές και πειστικές ανατροπές του αρχικού μύθου. Αυτό όμως θα το συνειδητοποιήσετε καλύτερα παίζοντας το adventure.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά, συνεχίζοντας την παράδοση, την οποία δημιούργησε η Microprose σε αυτόν τον τομέα. Εκεί όπου πραγματικά παίρνει άριστα είναι στο animation-κίνηση των διάφορων χαρακτήρων. Απόλυτα ρεαλιστικό και με εξαιρετική πλαστικότητα στις κινήσεις. Η μουσική είναι πάρα πολύ καλή, τη δε συνολική ατμόσφαιρα της περιπέτειας ανεβάζει το speech-ομιλία που υπάρχει στην περιπέτεια, πάντα στη CD έκδοση.



Προσέξτε όμως, ομιλία υπάρχει μόνο μέσα στην περιπέτεια, την οποία μπορείτε να κάνετε ON/OFF, και όχι στην εισαγωγή! Ο χειρισμός του στηρίζεται στο κλασικό πια user-interface της Microprose. Τα γραφικά καταλαμβάνουν τα 2/3 της οθόνης, ενώ κάτω αριστερά υπάρχουν οι έτοιμες εντολές: LOOK, TAKE, PUSH, OPEN, PUT, TALK TO, GIVE, PULL, CLOSE και THROW και κάτω

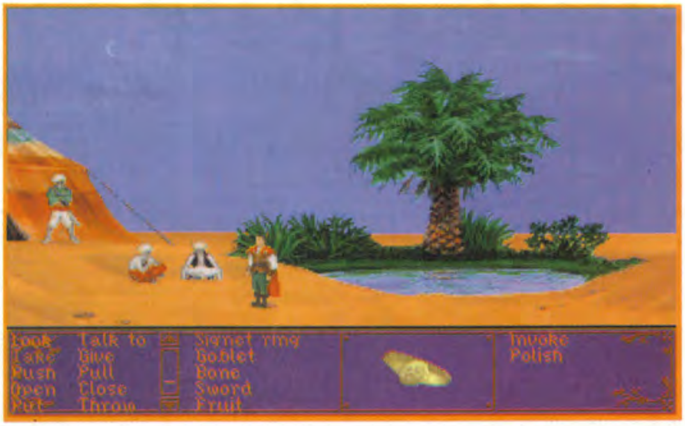






ADVENTURE REVIEW





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το τελευταίο adventure της Microprose. Είναι και το πιο δύσκολο, με πάρα πολύ καλό speech και αξιόλογη δράση. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, με βασικότερο το εκπληκτικό animation των διάφορων χαρακτήρων.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΔΡΑΣΗ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΡΙΦΟΙ	90
ΗΧΟΣ	92

90%

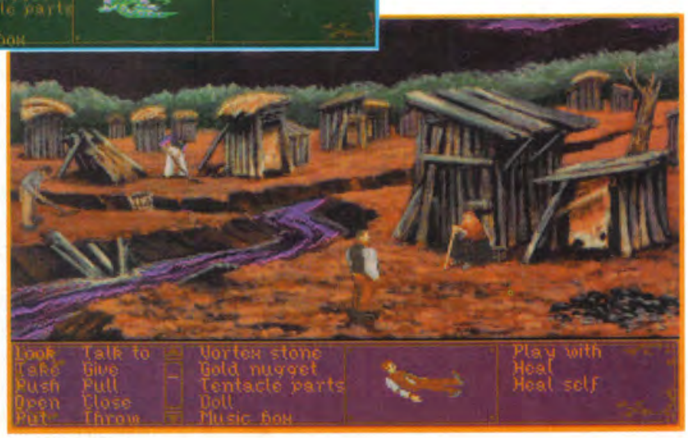
δεξιά βρίσκονται τα αντικείμενα που κουβαλάς μαζί με τα ιδιαίτερα ρήματά τους. Πατώντας το Escape (ή το F1) ή και τα δύο πλήκτρα του mouse ταυτόχρονα, εμφανίζεται το Control Panel που περιέχει τα SAVE (F2), RESTORE (F3), CHECK SCORE (F4), GAME PLAY OPTIONS (F5) - συνιστώ το Interface στο Easy - CD-ROM OPTIONS (F6), RESUME CURRENT GAME και το EXIT GAME που γίνεται και με τα πλήκτρα ALT-Q ή X και CTRL-Q ή X. Ο χειρισμός του εύκολος, δεν θα σας δημιουργήσει κανένα απολύτως πρόβλημα. Ολα λειτουργούν στην εντέλεια.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Dragonsphere είναι ένα φανταστικό adventure και στον τομέα αυτό παίρνει άριστα. Οι διάφοροι χαρακτήρες ανταποκρίνονται πραγματικά σε αυτόν το μυθικό κόσμο της περιπέτειας και η υλοποίηση της σεναριακής ιδέας είναι πολύ ρεαλιστική. Η δράση του είναι πλούσια, με πολύ πρωτότυπα στοιχεία και είναι σίγουρο ότι θα σας ενθουσιάσει. Τα βασικά μέρη-περιοχές, στις οποίες εξελίσσεται η δράση, είναι έξι. Πέντε από αυτά [Castle Gran Callahash, Brynn Fann (γη των ξωτικών), Soptus Ecliptus (κάτοικοι της ερήμου), Slathan Patan (η περιοχή των Shapeshifters), Hightower (ο πύργος του Sanwe)] μπορείς να τα επισκέπτεσαι αδιάκοπα, μέσω του ειδικού χάρτη της περιπέτειας. Η έκτη περιοχή, το spirit's plane, θα σου αποκαλυφθεί μόνο όταν είσαι έτοιμος να φέρεις εις πέρας την πολύ δύσκολη αποστολή που σε περιμένει εκεί. Οι γρίφοι του είναι αρκετά έξυπνοι, μερικοί δε είναι και ιδιαίτερα δύσκολοι, ειδικά στο Challenging επίπεδο. Για παράδειγμα, στο hedge-maze των faeries, πρέπει να καταγράψεις τις διπλές τοποθετήσεις και των 8 sprites και στις 3 χρωματικές αλλα-







γές τους. (It is safe for me to cross? 3x8 και Tell me something that you know, πάλι 3x8.) Μετά, μελετώντας τις απαντήσεις, πρέπει να εντοπίσεις ποιος είναι αυτός που λέει πραγματικά την αλήθεια και σε ποιο χρώμα. (Σε μένα ήταν ο Ralph, όταν ήταν κόκκινος. Δεν ξέρω όμως αν είναι random.) Πρόσεξε! Σε αντίθεση με το NOVICE, εδώ δεν θα διαλυθούν τα sprites. Απλά μάθε - εκτίμησε - υπολόγισε ποιος λέει την αλήθεια και πότε, και μόλις του μιλήσεις διάσχισε το διάδρομο. Αν έχεις μιλήσει στο σωστό, θα περάσεις. Αλλιώς...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στο Challenging επίπεδο δυσκολίας, στη γυναίκα σου απάντησε την 1. Αφού φύγει, WALK TO WASHBASIN πάνω στο μπαούλο, κάτω από το παράθυρο, ή WALK BEHIND DRESSING SCREEN στην πάνω αριστερή γωνία του υπνοδωματίου σου, όπως κοιτάς το μόνιτορ. Κάνε LOOK BOOK πάνω στο μπαούλο-κομοδίνο, κάτω από το παράθυρο και OPEN BOOK. Το διαβάζεις. Κάνε LOOK σε ό,τι καταλαβαίνει ο κέρσορας μέσα στο δωμάτιο.

Τώρα φύγε δεξιά με WALK THROUGH DOOR TO QUEEN'S ROOM. Εδώ κάνε LOOK σε ό,τι καταλαβαίνει ο κέρσορας και LOOK AT DIARIES στα ράφια αριστερά και TAKE (ή OPEN) DIARIES. Αφού διαβάσεις και τα δύο, φύγε νότια με WALK THROUGH DOOR TO HALLWAY. Εδώ κάνε LOOK σε ό,τι καταλαβαίνει ο κέρσορας και ξαναπήγαινε νότια με WALK THROUGH DOOR TO BALLROOM. Εδώ κάνε LOOK σε όλα. LOOK AT SCULLERY MAID, TALK TO SCULLERY MAID, LOOK AT GOBLET πάνω στο τραπέζι-πάγκο αριστερά, TALK GOBLET, LOOK AT BONE στο έδαφος,

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
80386
575K βασικής μνήμης και 1.5MB EMS.
Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 3 MB χωρίς τα saves.
Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200.
Κυκλοφορεί μόνο σε CD.

λίγο πριν από τον πάγκο-τραπέζι στα δεξιά, TAKE BONE. Πήγαινε ξανά νότια με WALK THROUGH DOOR TO THRONE ROOM. Στον αδελφό σου, που κάθεται στο θρόνο σου, πες τις: 1, 1, 1. Κάνε LOOK AT DRAGONSPHERE και στη νέα οθόνη ξανά LOOK AT DRAGONSPHERE, TOUCH DRAGONSPHERE. Γύρνα στο δωμάτιο με LOOK (GO) AT THRONE ROOM και πήγαινε βόρεια και αριστερά με WALK THROUGH DOOR TO MEETING ROOM.

Εδώ κάνε LOOK σε όλα, αλλά ειδικά LOOK AT TAPESTRY στα δεξιά και PUSH TAPESTRY. Βλέπεις μια κρυφή πόρτα. LOOK AT WALL PANEL, OPEN WALL PANEL, τίποτα. Φύγε νότια με WALK THROUGH DOOR TO THRONE ROOM και ξανά νότια, με WALK THROUGH DOOR TO COUNCIL ROOM. Αφού μιλήσεις με τη γυναίκα και τη μητέρα σου, από το τραπέζι LOOK AT SWORD, TAKE SWORD, LOOK AT SHIELDSTONE, TAKE SHIELDSTONE.

Τώρα LOOK AT DOCUMENT ακριβώς μπροστά σου. Κάνε LOOK AT DOCUMENT και στα άλλα δύο χαρτιά από την άλλη πλευρά του τραπεζιού. Φύγε νότια με WALK THROUGH DOOR TO GUARDROOM. Κάνε LOOK παντού και πήγαινε δεξιά με WALK THROUGH DOORWAY TO CELL. Εδώ κάνε LOOK παντού, LOOK AT FLOOR GRATE, PUSH FLOOR GRATE, τίποτα. Γύρνα πίσω στο δωμάτιο του θρόνου και από εδώ πήγαινε δεξιά με WALK THROUGH DOOR TO COURTYARD. Εδώ κάνε LOOK σε όλα και φύγε βόρεια με WALK THROUGH CASTLE GATE... Η συνέχεια στις οθόνες σας... ■







ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΓΡΙΦΟΙ ΤΟΥ



Αρχικά ας αναφέρουμε ορισμένα πράγματα για το παιχνίδι και τα προβλήματα που παρουσιάζει. Η Sierra κυκλοφόρησε ένα patch file στα δίκτυα της Αμερικής, το οποίο διορθώνει σχεδόν όλα τα προβλήματα που παρουσιάζονται στην έκδοση 1.0, στην έκδοση δηλαδή που ήρθε και στη χώρα μας. Αυτό το file υπάρχει και στο Internet και όταν η CompuLink ολοκληρώσει, επιτέλους, τη σύνδεση των χρηστών της με αυτό, τότε θα μπορέσουμε να το πάρουμε και ίσως να το συμπεριλάβουμε σε μία από τις δισκέτες του PC Master. Μέχρι τότε, πρέπει να ανεχτούμε το πιο σημαντικό από τα προβλήματα που εμφανίζονται, αυτό δηλαδή της πολύ μεγάλης αργοπορίας με την οποία κάνει restore μια σωσμένη θέση. Ας περάσουμε όμως στους γρίφους του παιχνιδιού.

ΗΜΕΡΑ 1η: Διάβασε την εφημερίδα πάνω στον πάγκο. Πάρε τα magnifying glass και tweezers από την άκρη του πάγκου. Από τα ράφια βόρεια πάρε/διάβασε τα δύο βιβλία: "Heinz Ritter" και "Book of snakes". Στο ράφι, στα αριστερά της πόρτας, διάβασε το γερμανικό/αγγλικό λεξικό. Από το ταμείο πάρε το gift certificate. Μίλησε (Question) με την Grace και ρώτησέ την για τα μηνύματα που περιμένεις. Στο σπίτι της γιαγιάς σου, ρώτησέ την για το "Family" και μετά για ένα-ένα τα μέλη της οικογένειας. Ανέβα στη σοφίτα και πάρε το scetch book. Κάνε operate στο ρολόι-κούκο. Βάλε την ώρα να δείχνει 3:00 ακριβώς και το σήμα-δράκο (στα αριστερά του σπαθιού) πάνω στο 12. Κάνε operate το κλειδί. Ανοίγεις το ρολόι. Πάρε τη φωτογραφία και το γράμμα. Κοίταξε, διάβασέ τα. Ρώτησε τη γιαγιά σου για τα "Heinz Ritter" και Schattenjager. Στην αστυνομία ρώτησε για τα "Detective Mosely", "Crime Scene" και τις φωτογραφίες. Πάρε το φάκελο, άνοιξέ τον και δες καλά τη φωτογραφία του φόνου. Φύγε και πήγαινε στην Jackson Square. Βρες τον "μίμο" και βάλε τον να σε ακολουθήσει. Αποφεύγοντας τους άλλους, οδήγησέ τον στον αστυνομικό μοτοσικλετιστή. Μόλις αυτός φύγει κυνηγώντας τον μίμο, κάνε operate στον πομπό της μοτοσικλέτας και μαθαίνεις για τον τόπο του εγκλήματος. Πήγαινε εκεί. Κοίταξε τα σημάδια (patterns) στο έδαφος. Με το μεγεθυντικό φακό βρες το λέπι φιδιού στο γρασίδι, κάτω από το δέντρο. Πάρε το λέπι με τη λαβίδα. Κάνε κλικ το σημειωματάριο στο πιο πάνω pattern. Από την παραλία πάρε ένα clay. Γύρνα ξανά στην αστυνομία. Ζήτησε τον Mosely. Στο γραφείο του, ρώτησέ τον για το "pattern" και το "six other patterns". Βγες

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε μερικούς από τους γρίφους του SHADOWS OF DARKNESS. Συνεχίζουμε με την παρουσίαση των βασικών γρίφων του GABRIEL KNIGHT, μια και το adventure αυτό θεωρείται -και είναι- ένα από τα πιο δύσκολα adventures που κυκλοφόρησαν τον τελευταίο καιρό. Τη δυσκολία δε αυτή, η οποία διακρίνει την περιπέτεια σε όλες τις πτυχές της, την επισημάνατε πρώτοι εσείς με τα δεκάδες γράμματά σας.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*





ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

και από την αξιωματικό Franks, μιλώντας της (TALK), ζήτησε το case file. Διάβασέ τον και άφησέ τον στο γραφείο της. Γύρνα στον Mosely και ζήτησέ του να βγάλετε φωτογραφίες. Οταν η Franks έρθει, πες της "Hold on a sec while I go check my hair". Βγες, βγάλε ένα αντίγραφο του case file στο φωτοτυπικό, άφησε το case file στο γραφείο της Franks και γύρνα πίσω για τη φωτογραφία. Μετά πήγαινε στο Drug Store. Κοίταξε το sign. Κάνε κλικ τη murder photo στον καταστηματάρχη, ή ρώτα τον για τα Voodoo Murders. Γύρνα στο βιβλιοπωλείο σου και ζήτησε από την Grace να κάνει έρευνα για Malia Gedde.

ΗΜΕΡΑ 2η: Διάβασε την εφημερίδα και πάρε τις πληροφορίες σου. Πήγαινε στην αστυνομία και ζήτησε τον Mosely. Αλλαξε τη θερμοκρασία του, έξω από το γραφείο του, στους 75° ή και περισσότερο. Μπες και ζήτα του καφέ. Από το σακάκι του, που αφήνει, πάρε το αστυνομικό του σήμα! Πήγαινε στην Jackson Square. Δες το ζωγράφο που χάνει τα σχέδιά του. Μίλησέ του. Πήγαινε στον hot-dog vendor. Με το gift certificate αγόρασε ένα hot-dog και δώσε το στο αγόρι που χορεύει. Μίλησέ του και ζήτα να σου φέρει τα σχέδια. Δώσε τα στο ζωγράφο. Δώσε του τα six patterns (φωτοαντίγραφο) και το σχεδιάγραμμα που έκανες στη λίμνη. Θα προσπαθήσει να το φτιάξει για σένα. Πήγαινε στην έπαυλη της Gedde. Δείξε το αστυνομικό σήμα στον μπάτλερ. Μέσα με την Gedde, ρώτησέ την για το Voodoo δύο φορές, για τη λίμνη και τέλος φλέρταρέ την, μέχρι να σε διώξει από το σπίτι. Πήγαινε στο Voodoo Μουσείο. Ρώτησε τον Dr John για το Voodoo. Ρώτησέ τον για το modern voodoo πολλές φορές. Ρώτησέ τον για το historical voodoo, μέχρι να σου πει για τη Marie Laveau. Ρώτα τον γι' αυτήν. Πήγαινε στο νεκροταφείο. Ρώτησε τον εργάτη για τη Marie Laveau πολλές φορές. Ρώτησέ τον για το "other voodoo marked tombs". Κοίταξε τα σχεδιαγράμματα στον τοίχο του κενοταφίου της Marie Laveau. Κάνε κλικ το σημειωματάριό σου στον τοίχο, ώστε να "αποκτήσεις" το "voodoo code 1". Πάρε το κόκκινο τούβλο από το έδαφος. Πήγαινε στο Moonbeam Residence. Ρώτα για τα "voodoo", "St John's Eve", "animal masks", "snakes", "Grimwald" και ζήτησέ της το "Would you show me how you handle Grimwald". Ενώ σου κάνει επίδειξη, μόλις αποκτήσεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, πάρε από το κλουβί το "πουκάμισο" του φιδιού που υπάρχει εκεί. Δώσε το coded voodoo message στη Moonbeam και θα σου το μεταφράσει. Συνέκρινε στο inventory σου το πουκάμισο του φιδιού με το λέπι που βρήκες στη λίμνη, χρησιμοποιώντας το μεγεθυντικό φακό. Πήγαινε στο Drug Shop και παρακολούθησε τη Madame Cazaunoux. Ρώτησε τον καταστηματάρχη για το "animal masks" και το "Willy Jr", μεταξύ άλλων. Γύρνα στο βιβλιοπωλείο σου και ζήτησε από την Grace να κάνει έρευνα στη Madame Cazaunoux.



Επειδή όμως ο χώρος δεν επαρκεί για να περιγράψουμε αναλυτικά και τις επόμενες ημέρες, ας δού-





ADVENTURE REVIEW





με τους πιο βασικούς γρίφους, όπως τουλάχιστον αυτοί προκύπτουν μέσα από τα γράμματά σας. Την 3η ημέρα, για να εμφανίσεις τη διεύθυνση της Madame Cazaunoux στο χάρτη, τηλεφώνησε στο σπίτι, στο 555-1280.

Στο τέλος του τηλεφωνήματος θα ακούσεις το όνομα του σκύλου τους (Castro). Πάρε το Cajun clinic, στο 555-6170. Πες τις 2, 2. Πήγαινε στην Jackson Square και δες τη "μάντισσα" να χορεύει. Αγγιξέ την. Πάρε το veil, δες το με το μεγεθυντικό φακό, πάρε το scale με τη λαβίδα και επίστρεψε το veil. Σύγκρινε τα scales. Για να μιλήσεις με τη Madame Cazaunoux, πάρε τα priest's collar και shirt από την εκκλησία και το hair gel από το υπνοδωμάτιό σου. Κάνε κλικ το clay στο snake bracelet που σου δείχνει, για να πάρεις ένα αποτύπωμα. Πήγαινε στο μπαρ. Μίλησε στον Sam και πες τις: 2, 1, 1, αφού όμως πρώτα κάνεις κλικ πάνω του το Master Gamblin Oil. Αφού κερδίσει, δώσε του το snake bracelet mold και αργότερα θα σου φτιάξει ένα αντίγραφο. Την 4η ημέρα δες από το "Overlook" με τα τηλεσκόπια στην πλατεία. Κοίταξε αυτόν που μιλά με τον ντραμίστα. Πήγαινε στην πλατεία και ακολούθησέ τον στο ναό. Κάνε κλικ το snake bracelet, που σου δίνει προηγουμένως ο Sam, πάνω στον Crash για να μιλήσει. Ρώτα τον για τα Drummer, Voodoo Hounfour, Rada Drums. Οταν πεθάνει, κάνει κλικ πάνω του στο Open icon. Στο τατουάζ κάνε κλικ το σημειωματάριό σου. Την 5η ημέρα, μόλις σου επιτεθεί το φίδι στο σκοτάδι, γρήγορα άναψε το ηλεκτρικό φως. Ο διακόπτης βρίσκεται στα α-



ριστερά της πόρτας, από την οποία μπαίνεις. Επιστρέφοντας στο βιβλιοπωλείο, η Grace θα βρει πάνω σου ένα λέπι και θα το ρίξει στο τασάκι. Πάρε το με τη λαβίδα και σύγκρινέ το με το μεγεθυντικό φακό με τα άλλα λέπια. Στο νεκροταφείο κάνε κλικ το σημειωματάριό σου, στο νέο μήνυμα που βλέπεις στον τοίχο, της κρύπτης της Marie Laveau.'

Με το κόκκινο τούβλο γράψε στον τοίχο το μήνυμα: "DJ BRING SEKEY MADOULE", σε κώδικα φυσικά. Ενδεικτικά, το μήνυμα από το οποίο λείπουν μερικά γράμματα διαβάζεται ως εξής: "DJ KEEP EYES ON G.K. BUT DO NOT HARM". Γύρνα στην αστυνομία και δείξε στον Mosely το reconstructed Veve (που σου φτιάχνει ο ζωγράφος), το newspaper clipping, το Hartridge's note και τα 2 διαφορετικά









snake scales. Θα τον πείσουν να ανοίξει ξανά το φάκελο της υπόθεσης.

Την 6η ημέρα, ξεκινώντας, αφού πάρεις το φάκελο από τον Mosely και διαβάσεις την εφημερίδα, κάνε κλικ πάνω στην Grace το snake tattoo. Πες της τις: 2, 2. Θα σου σχεδιάσει το τατουάζ. Μετά πήγαινε στην Jackson Square. Πες στον hot-dog πωλητή να επιστρέψει στην αστυνομία και κάνε κλικ το Drum book στον drummer. Στείλε τα μηνύματα: "Call Conclave" και "Tonight". Μετά στείλε το "swamp". Από το γραφείο του Mosely τώρα, πια, πάρε το tracking device.

Πήγαινε στο Voodoo Museum εντόπισε το ritual coffin "Sekey madoule" δίπλα στην πόρτα και κάνε κλικ πάνω του ένα από τα δύο small device for tracker που έχεις. Τώρα στο χάρτη θα έχει εμφανιστεί η τοποθεσία Bayou St John. Εχοντας αγοράσει από το Drug Shop το κεφάλι-μάσκα του κροκοδείλου, πήγαινε στο Bayou. Με το tracking device, εντόπισε την τελετή. Μόλις δεις τη λάμψη από τη φωτιά της τελετής, φόρα τη μάσκα και πήγαινε σε αυτήν. Οι σωστές απαντήσεις κατά σειρά είναι: "Damballah" και "Ogoun Badagris".

Την 7η ημέρα, αφού διαβάσεις την εφημερίδα, πάρε το φακό από το δωμάτιό σου και κάνε operate το τηλέφωνο. Κάλεσε τον Ritter στο νούμερο 49093243333. Ρώτησέ τον οπωσδήποτε για τα "Tetelo", "Talisman" δύο φορές, "Tetelo remains", "African Homeland". Φύγε και πήγαινε στο νεκροταφείο. Κάνε operate στο button στο κενοτάφιο-κρύπτη της Gedde, που τώρα πια θα έχει αποκαλυφθεί. Μέσα κάνε διπλό κλικ στο φακό στο έδαφος, για να τον ανάψεις. Κάνε κλικ το φακό για να μετακινείς το φως του. Εντόπισε ένα "συρτάρι-θήκη", η ταμπέλα του οποίου είναι διαφορετική από τις άλλες. Κάνοντας LOOK σε αυτό, θα δεις ότι έχει ένα pattern σαν του veve. Ανοιξε το συρτάρι αυτό. Βρίσκεις τον Mosely! Κάποιος σε ρίχνει αναίσθητο. Οταν συνέλθεις, άνοιξε πάλι το συρτάρι. Ο Mosely θα λείπει, αλλά θα βρεις το πορτοφόλι του. Πάρε το και στο inventory σου, άνοιξέ το. Θα βρεις την πιστωτική του κάρτα. Με το φακό εντόπισε το κόκκινο κουμπί στα δεξιά της οθόνης. Κάνε operate σε αυτό, για να βγεις από το κενοτάφιο-κρύπτη. Γύρνα στο βιβλιοπωλείο σου και από τη σελίδα με τα τηλέφωνα που έχεις πάρε τον travel agent, στο 585-1130. Επέλεξε ως προορισμό Germany.

Πλήρωσε με την credit card του Mosely. Πήγαινε στο αεροδρόμιο, στο χάρτη. Στη Γερμανία, τώρα πια, στο δωμάτιο του Wolfgang κάνε LOOK στα Lintels στο πάνω μέρος της πόρτας στα αριστερά. Αυτό προσθέτει το Portal Poem στο μενού σου. Ρώτησε την Gedde για να σου το μεταφράσει. Στο εξής, είσαι μόνος σου. Το τέλος είναι κοντά. Ενα τελευταίο μόνο hint. Την 9η ημέρα, όταν βρεθείς στο δωμάτιο με τα πολλά ζόμπι, τα οποία δεν μπορείς να περάσεις, κάνε κλικ το operate στο χορτόσκοινο (vine) μπροστά σου. Σαν ένας νέος Ταρζάν θα περάσεις από πάνω τους!!! ■





ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

**Αντί προλόγου
"Δεν είναι τυχαίο
που κάθε καινούρια
μέρα
ξημερώνει με το
λάλημα του πετεινού,
που μαρτυράει από
παλιά
μια προδοσία."**

Μ. Μπρεχτ

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η άνοιξη έχει μπει για τα καλά και, ενώ το κείμενο αυτό γράφτηκε στις 3 Απριλίου, όταν το διαβάζετε εσείς θα είναι μέσα Μαΐου. Γιατί ποίημα αντί προλόγου; Απλώς, η άνοιξη -για πρώτη φορά έπειτα από 3 χρόνια- με βάρεσε κατακούτελα! Μιλάμε για χοντρή ζημιά... Ας αφήσουμε όμως τα ανοιξιάτικά μου και να περάσουμε στα γράμματά σας.

KING'S QUEST 6: Ο ΜΑΝΟΣΟΥΣ ΒΗΧΟΣ (ή κάπως έτσι) - ο οποίος, ενώ ζητάει απάντηση στο γράμμα του, δεν αναφέρει πουθενά τη διεύθυνσή του - ρωτά πώς περνά το φίδι. Φίδι στο King's Quest 6 δεν υπάρχει. Αν εννοεί το bookworm που υπάρχει στο Isle of Wonder, τότε: Αφού μιλήσεις μαζί του και σου πει τι θέλει, και εφόσον πιο μπροστά, στο Isle of Crown, στο βιβλιοπώλη, έχεις κάνεις κλικ τον HAND κέρσορα στο βιβλίο που είναι μπροστά του και έχετε συζητήσει για το βιβλίο αυτό, πήγαινε στο Isle of Beast.

Τώρα πια, ένα μικρό ζωάκι θα κρέμεται από ένα δέντρο στην πρώτη-πρώτη οθόνη. Διάλεξε από το inventory σου το "where are you going...", την κορδέλα-φράση που παίρνεις από τη θάλασσα. Οταν όμως έρθει δίπλα στην αμμουδιά, στο Isle of Wonder, και κάνε την κλικ πάνω του. Ετσι το παίρνεις.

Γύρνα στο Isle of Wonder, και στο bookworm κάνε κλικ το ζωάκι αυτό. Το bookworm θα σου δώσει ένα riddle book. Δώσε αυτό το βιβλίο στο βιβλιοπώλη και θα σου δώσει το spell book, που τόσο πολύ χρειάζεσαι.

Αν όμως ο φίλος μας όντως εννοεί φίδι, τότε έχει κάνει λάθος και προφανώς ρωτά για το KING'S QUEST 5. Σε αυτό, για να περάσεις το φίδι που φράζει το δρόμο προς την πλαγιά του βουνού, χρειάζεσαι το tambourine που αφήνουν πίσω τους οι τσιγγάνοι -αφού φύγουν φυσικά.

Κάνεις κλικ αυτό το tambourine πάνω στο φίδι και αυτό τρομαγμένο θα φύγει.

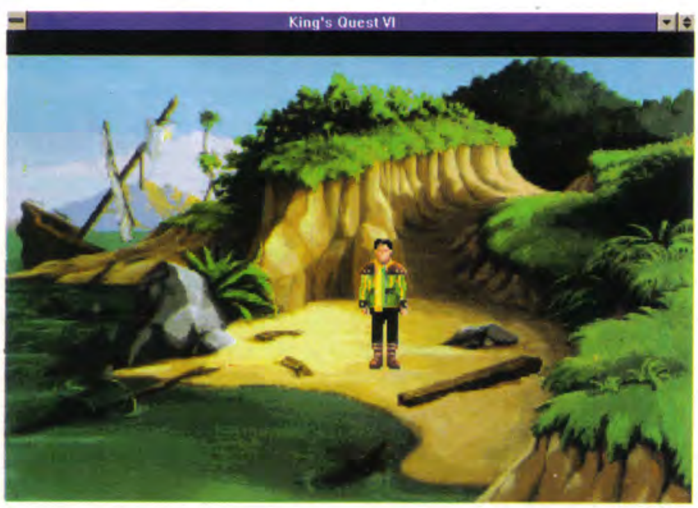


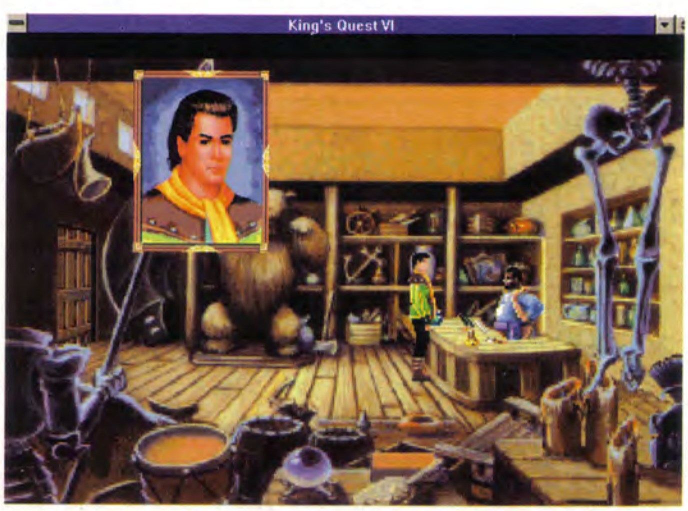
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: Ο ίδιος φίλος ρωτά πώς μπαίνει στο ναό, στο Tikal. Στον αρχαιολόγο πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 4. Φεύγει. Τώρα, TALK TO PARROT, στον παπαγάλο στο δέντρο. Ρώτησέ τον με το "Title?". Σου απαντά τον τίτλο!!! Ξανά WALK TO TEMPLE. Ο αρχαιολόγος Sternhart θα βγει έξω. Πες την 1 και μετά αυτή που περιέχει το όνομα-τίτλο που σου είπε ο παπαγάλος. Ετσι θα μπεις στο ναό.

Ο ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ ρωτά, για το ίδιο adventure, πώς μπορεί να πιάσει ένα καβούρι, αφού έχει μπει στην Ατλαντίδα. Καταρχήν, από τον πιο εξωτερικό διάδρομο, από το σκελετό PICK UP RIB CAGE. Εχοντας το brutwurst, το οποίο παίρνεις νικώντας στην πάλη έναν οποιονδήποτε φρουρό, πήγαινε στο δωμάτιο των καβουριών και USE BRUTWURST WITH RIB CAGE, USE BAITED RIB CAGE WITH POOL. Μόλις πιαστεί ένα καβούρι στη φάκα, PICK UP CAGE WITH CRAB IN POOL.

Ενας φίλος από τη Θεσσαλονίκη (δυστυχώς, δεν μου έδωσαν το όνομά του, αν και έπρεπε να αναφερθεί) μας επισήμανε ένα λάθος στο βιβλίο με τις λύσεις των adventures, στη σελίδα 285, στη λύση του Indiana Jones.

Από το κεφάλαιο "AT ATLANTIS" και συγκεκριμένα στις σειρές 5 και 6 λείπει το ότι πρέπει να βάλεις ένα orichalcum στο metal rod που μαζεύεις για να δημιουργήσεις φως και έτσι να βλέπεις.









LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA. Ο ΘΕΜΕΛΗΣ ΓΛΥΝΑΤΣΗΣ ρωτά στην 5η πράξη πώς αποφεύγει το δολοφόνο που τον κυνηγά. Ολόκληρη η 5η πράξη είναι ένα συνεχές κυνήγι ανάμεσα σε εσένα και το δολοφόνο, και δεν γίνεται φυσικά να καταγράψουμε εδώ όλα όσα συμβαίνουν σε αυτήν. Μερικά πράγματα για την αρχή. Ξεκινάς στο Mastodon room και ο μυστηριώδης Mr X βρίσκεται στο κατόπι σου. Τρέξε γρήγορα όλο δεξιά στο Pterodactyl room. Κλείσε τις πόρτες και κάνε use το wire (που θα πρέπει να έχεις ήδη κόψει από τον πεσμένο πτεροδάκτυλο) πάνω στα μάνταλα, για να τις ασφαλίσεις για λίγο. Τρέξε στο Armor room και από εδώ βόρεια στο χολ με τη locked door.Βλέπεις μία καρέκλα. Καμιά ιδέα. Καλά, λοιπόν. Σπρώξε την καρέκλα μπροστά από την κλειδωμένη πόρτα και άνοιξε το φεγγίτη. Κατέβα και φύγε βόρεια στο Egyptian Room. Κρύψου μέσα στην πιο αριστερή, όπως κοιτάς το μόνιτορ, σαρκοφάγο. Ο Mr X θα έρθει, δεν θα σε δει και θα φύγει.

Ομως προηγουμένως είχε προσέξει τον ανοικτό φεγγίτη και, νομίζοντας ότι έχεις φύγει από εκεί, γκρεμίζει την κλειδωμένη πόρτα. Αυτός δεν χωρά από το φεγγίτη. Ετσι εσύ, μόλις φύγει από το Egyptian room (και προφανώς πηγαίνει προς την αίθουσα Life Mask exhibit), βγες γρήγορα από τη σαρκοφάγο και μπες στο storage room, τώρα που η πόρτα του είναι σπασμένη. Εχεις ελάχιστο χρόνο μέχρι να ξαναγυρίσει ο Mr X κυνηγώντας σε. Μόλις μπεις στην αποθηκούλα, μετακίνησε το κιβώτιο (crate) από τον τοίχο, για να ανακαλύψεις ένα μυστικό πέρασμα. Μπες γρήγορα σε αυτό. Από εδώ και πέρα, είσαι μόνος σου. Για να ξέρεις πάντως τι σε περιμένει, θα πρέπει οπωσδήποτε να έχεις μαζί σου τα εξής αντικείμενα: snake lasso, boot, bottle of snake oil (ξαναγεμισμένο), cheese και φυσικά τη lamp. Πρέπει επίσης να έχεις μεταφράσει και να ξέρεις τι λένε τα δύο κομμάτια του Rosetta stone.

EYE OF BEHOLDER 1: Ο ΚΟΡΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ ρωτά τι κάνει, στο 10ο επίπεδο, στο διάδρομο με τις τηλεμεταφορές και τους μοχλούς που είναι στο πιο νότιο τμήμα του επιπέδου. Στάσου στην αρχή του διαδρόμου, στο πιο δεξί μέρος όπως κοιτάς το μόνιτορ, εκεί όπου, στο νότιο τοίχο, γράφει "thirteen". Πήγαινε ένα βήμα αριστερά. Διάβασε το μήνυμα "Proper sequence". Για να περάσεις τώρα το διάδρομο, πήγαινε ακόμη ένα βήμα-οθόνη αριστερά και η ομάδα σου θα τηλεμεταφερθεί κάτω στο χολ. Εκεί όπου βρέθηκες, κάνε επιτόπου στροφή 180° και θα τηλεμεταφερθείς στο πιο αριστερό μέρος του διαδρόμου. Από εδώ έχεις πρόσβαση σε 11 οθόνες αυτού του επιπέδου και σε 3 του 9ου επιπέδου. Ρωτά επίσης, για το 11ο επίπεδο, πώς περνά τις οθόνες με τους τοίχους που μεταβάλλονται συνεχώς. Στον πρώτο διάδρομο σε σχήμα τετραγώνου, υπάρχει ένα κουμπί με το οποίο ανοίγει μία πόρτα-άνοιγμα, στο δεύτερο εξωτερικό και ομόκεντρο διάδρομο σε σχήμα τετραγώνου.

Η λογική αυτού του γρίφου συνολικά περιλαμβάνει 3 τέτοιους ομόκεντρους διαδρόμους σε σχήμα τετραγώνου. Ο τρίτος και πιο εξωτερικός διάδρομος επιτρέπει την πρόσβαση σε 3 διαφορετικά ανοίγματα, που οδηγούν σε διαφορετικά μέρη του επιπέδου αυτού. Για να ανοίγεις τους διαδρόμους αυτούς έναν-έναν, από μέσα προς τα έξω, πίεσε τα κουμπιά που βρίσκεις στην περίμετρο των διαδρόμων, σε δεξιόστροφη κατεύθυνση, με σκοπό πάντα να στρέψεις το άνοιγμα σε γωνία 90° πάντα δεξιόστροφα. Υπομονή, αρκετό πειραματισμό και θα τα καταφέρεις.

Και αν κάνεις κάτι σωστό, κάνε και SAVE. Τέλος, ρωτά στο 7ο επίπεδο πού και πώς βρίσκουμε τα 3 scrolls (ειδικό quest του επιπέδου αυτού) που αναφέραμε και στο PC Master του Ιανουαρίου. Στο νοτιότερο σημείο του 7ου επιπέδου, και με αρκετά δύσκολη πρόσβαση σε αυτό, αφού έρχεσαι εδώ μόνο από άλλα επίπεδα, υπάρχει ένα μεγάλο τετράγωνο δωμάτιο με 3x3 οθόνες, στο βόρειο τοίχο του οποίου υπάρχουν συνολικά 5 portal gates (κλειδιά: stone medallion, stone dagger, stone holy symbol, stone necklace, η μία είναι ανενεργός). Στο νότιο μέρος υπάρχουν 3 ράφια, εκ των οποίων το ένα είναι άδειο, το άλλο περιέχει μια άχρηστη wand και ένα rock και το τρίτο ένα glowing rock. Πάρ' τα και βάλε, στα 3 αυτά ράφια, 3 portal keys, όποια θέλεις. Θα εμφανιστούν 3 ειδικά scrolls που θα σου χρειαστούν για να λύσεις το ειδικό quest στο level 11.

RETURN TO ZORK: Ο ΠΑΥΛΟΣ ΠΕΡΔΙΚΑΚΗΣ ρωτά πώς περνά ή τι κάνει με την αγελάδα. Πάρε ένα καρότο από το σιλό, το οποίο ανοίγεις με το crank (το βάζεις και το στρέφεις δεξιόστροφα). Τώρα, έχοντας τα matches και thermozz, στην αγελάδα, πάρε λίγο άχυρο (hay) και ρίξ' το στο έδαφος. Αναψε φωτιά με τα σπίρτα και ζέστανε τα χέρια σου!!! Τώρα άρμεξε την αγελάδα με το thermozz και, αφού τελειώσεις, τάισέ τη με το καρότο.

Αυτά προς το παρόν και, έως τον άλλο μήνα, καλό adventuring!

■

HINTS & TIPS

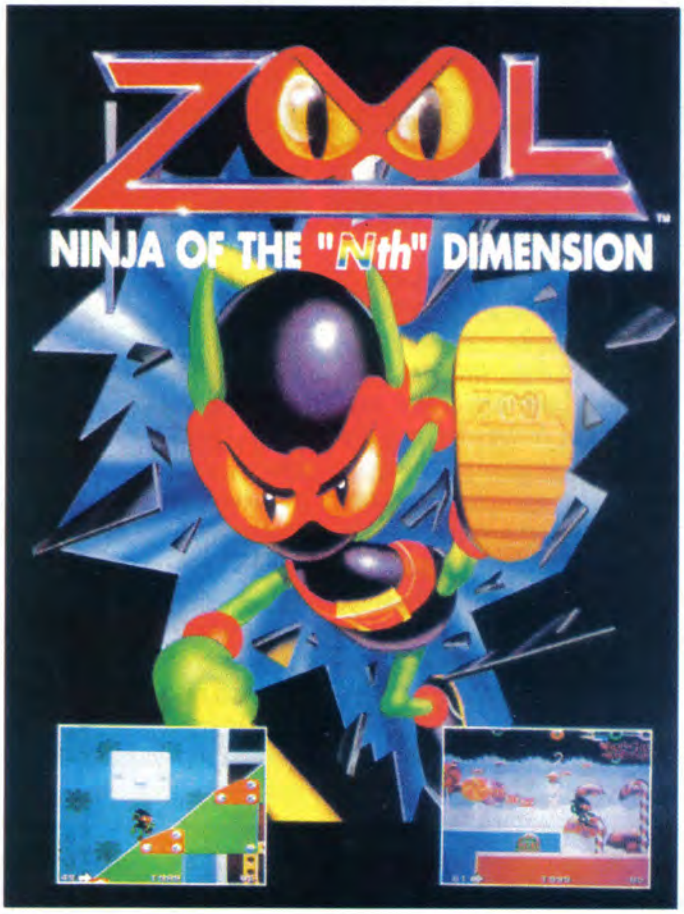
Οπως σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints'n'Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι, περιμένουμε τις επιστολές σας με τα δικά σας Hints'n'Tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e -mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

DYNABLASTER

Αν δυσκολεύεστε σε αυτό το πολύ καλό shoot'em up, ακολουθήστε την παρακάτω συμβουλή. Οταν έχετε πάρει το remote control για τις βόμβες, ρίξτε τες όλες στη σειρά. Κρατήστε πατημένο το κουμπί του remote control, μέχρι να σκάσουν όλες. Σε λίγο, θα βρεθείτε με 8 βόμβες υπό την κατοχή σας. Δυστυχώς, αυτό δουλεύει μόνο μία φορά σε κάθε level, μπορείτε όμως να ακολουθήσετε την ίδια διαδικασία και στο επόμενο.

Ωστόσο, αν και πάλι δυσκολεύεστε, ή θεωρείτε ανιαρά τα ενδιάμεσα levels, δώστε MWNEBONK στην οθόνη password και θα μεταφερθείτε κατευθείαν στο τελευταίο επίπεδο.

ZOOL



Ενα από τα πολύ καλά arcade παιχνίδια, πολύχρωμο, γρήγορο και ελκυστικό. Στο level 1.1 και στο σημείο εκκίνησης υπάρχει ένα δωμάτιο γεμάτο από bonuses. Κινηθείτε συνεχώς δεξιά, μέχρι να βρείτε έναν τοίχο, ο οποίος αρχίζει να καταρρέει καθώς σκαρφαλώνετε. Τότε, θα εμφανιστεί το κρυμμένο δωμάτιο που περιέχει τα bonuses. Στο ίδιο σημείο επίσης υπάρχει μία πλατφόρμα, η οποία κινείται οριζόντια και θα σας οδηγήσει σε μια έξτρα ζωή. Επειδή όμως το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, πληκτρολογήστε GOLDFISH και ENTER. Αυτό ενεργοποιεί το cheat mode, κατά το οποίο, όταν πατήσετε 1, γίνεστε αόρατοι για μικρό χρονικό διάστημα, όταν πατήσετε 2 πηγαίνετε στο επόμενο επίπεδο και όταν πατήσετε 3 μπορείτε να προσπεράσετε ολόκληρες λέξεις.

HISTORY LINE 1914-1918

Οι κωδικοί για το πολύ καλό πολεμικό game.

Level	Κωδικός
1	PULSE
2	CIVIL
3	MOUSE
4	VENOM
5	NOISE
6	RIGHT
7	ORKAN
8	FRONT
9	RATIO
10	PARTS
11	PLANE
12	FLAME
13	GOTHA
14	BALON
15	PAUSE
16	ELITE
17	INFRA
18	HILLS
19	COBRA
20	ATLAS
21	AMPER
22	RHEIN
23	CANDL
24	STERN

Ο τακτικός αναγνώστης της στήλης Ιωάννης Κανάκης μας έστειλε και αυτόν το μήνα μια σειρά από hints'n'tips για πολλά παιχνίδια.

STONEAGE

Πίστα	Κωδικός
2	BOVIDO
3	SIDULA
4	BIFISI
5	LOVUHO
6	BADEBA
7	LUFIDO
8	HAVULU
9	LODISE
10	HIFUHI
11	DIVOBI
12	HEDIDA
13	DAFALI
14	HUVESU
15	DADOHA
16	SOFOBO
17	DIVIDE
18	SIDABI
19	BEFEDO
20	SABOLI
21	BUDUSU
22	LIFOHU
23	BOVIBE
24	LIDADA
25	BIFALO

26 ....LEVUSA
27 ....HADOHI
28 ....LUFIBO
29..........................HIVADA
30..........................DODALO
31 ....HIFUSE
32 ....DIVEHE
33..........................SEDIBI
34..........................DUFUDI
35 ....SUVIBU
36 ....DIDUDI
37 ....SOFELU

ZOOL

Για άπειρες ζωές, επεμβείτε στο αρχείο zool.dat με κάποιο file editor (PC TOOLS). Εκεί βρείτε τη γραμμή FE 0E C4 8C και αλλάξτε τα σε 90 90 90 90.

ROBOCOD - JAMES POND II

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τυπώστε "LITTLE MERMAID", με διάστημα ανάμεσα. Πατώντας το πλήκτρο "L" και με τα cursor keys επιλέγουμε σε ποια πίστα θέλουμε να μεταφερθούμε. Επίσης, με το "I" έχουμε άπειρη ενέργεια.

PROPHECY OF THE VIKING CHILD

Πίστα ....Κωδικός
Στο δάσος ....NUGGETS
Στη γέφυρα......BOUNCING
Στο λαβύρινθο ..BUSTFOOT
Στην έρημο ......REDDWARF

RICK DANGEROUS

Κάνουμε debug το αρχείο MAIN.TMP, το οποίο έχουμε δημιουργήσει κάνοντας copy το MAIN.EXE.

-NMAIN.TMP
-L
-E 9CAF 05
Παίζεις το επίπεδο 5
-E D7ED EB
Απειρες ζωές
-E D824 90 90 90
Αυξάνει την ταχύτητα του παιχνιδιού
-W
-Q

THE FIRST SAMURAI

Για άπειρες ζωές, κάντε τα εξής με το debug:

debug
-NSAM.CFG
-L
-E 0102 FF
-E 010C FF
-E 0116 FF
-E 0120 FF
-E 012A FF
-E 0134 FF
-E 013E FF
-E 0148 FF
-E 0152 FF
-E 015C FF
-E 0166 FF
-W
-Q

DUKE NUKEM

Κρατήστε πατημένα το PageDown και το Backspace, ενώ παίζετε, και θα πάρετε όλα τα κλειδιά και τη maximum ενέργεια.

ELVIRA: THE ARCADE GAME

Για άπειρες ζωές, με έναν file editor (PC TOOLS) κάντε edit το αρχείο ELVMCGA.EXE και αλλάξτε τους χαρακτήρες 2E FF 0E 01 1A σε 90 90 90 90 90. Μετά κάντε edit το ELVEGA.EXE και αλλάξτε τους χαρακτήρες 2E FF 0E 13 1A σε 90 90 90 90 90. Για άπειρη ενέργεια, στο αρχείο ELVMCGA.EXE βρείτε τους 2E FF 0E 10 72 και αλλάξτε τους σε 90 90 90 90 90. Κατόπιν, στο αρχείο ELVEGA.EXE, αλλάξτε τους 2E FF 0E 0E 72 σε 90 90 90 90 90.

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Το καλύτερο beat'em up παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει στους συμβατούς υπολογιστές είναι σίγουρα το Mortal Kombat. Εν αναμονή της δεύτερης έκδοσης, μάθετε τις special κινήσεις κάθε παίκτη, τις οποίες μας στέλνει ο Σταύρος Νίκας από την Καβάλα.



MORTAL KOMBAT

SONYA
α) Πίσω - Πίσω + Γροθιά
β) Κάτω - Γροθιά + Κλοτσιά
γ) Οταν είστε στον αέρα, Γροθιά + Κλοτσιά
δ) Τελική κίνηση Μπροστά - Μπροστά - Πίσω - Πίσω + Γροθιά

CAGE
α) Πίσω - Πίσω + Γροθιά
β) Πίσω - Πίσω - Μπροστά + Γροθιά

LIU KANG
α) Μπροστά - Μπροστά + Γροθιά
β) Πίσω - Μπροστά + Κλοτσιά

RAIDEN
α) Κάτω - Μπροστά + Γροθιά
β) Πίσω - Πίσω + Μπροστά
γ) Κάτω - Κάτω - Πάνω
δ) Μπροστά - Πίσω - Πίσω - Πίσω + Γροθιά

SCORPION
α) Πίσω - Πίσω + Γροθιά
β) Κάτω - Πίσω + Γροθιά
γ) Γροθιά + Πάνω - Πάνω

SUB-ZERO
α) Κάτω - Μπροστά + Γροθιά
β) Κάτω + Γροθιά + Κλοτσιά
γ) Μπροστά - Κάτω - Μπροστά + Γροθιά

DOUBLE DRAGON

Πάρτε backup το dragon.exe, κάνοντάς το copy σε dragon.tmp και στη συνέχεια κάντε debug το dragon.tmp.

-L
-E 0BCG FF
-E 0BCC FF
-W
-Q

■

51

GAMES

SCORCH: Καιρός να ακονίσετε τις γνώσεις σας στη Φυσική των βολών, παίζοντας.

MONOPOLY: Το παραδοσιακό επιτραπέζιο παιχνίδι σε μια εντυπωσιακή έκδοση για επιτραπέζιους υπολογιστές.

MAH JONGG: Το γνωστό SHANGAI, επιτέλους, χωρίς 50άρικα!

GODS: Το γνωστό arcade action game με καλοσχεδιασμένα γραφικά και εντυπωσιακό animation.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

STORE & COMPAIRE: Ενα απλό και χρήσιμο utility για να παρακολουθείτε τα περιεχόμενα τρυ δίσκου σας.

Η δεύτερη 3.5άρα βρίσκεται στα χέρια σας. Μπορεί η δισκέτα του προηγούμενου τεύχους να ήταν επετειακή -άρα και προσεγμένη-, γιατί συμπληρώναμε 50 τεύχη, αλλά και τώρα συμπληρώνουμε 50 + 1. Ενα τεύχος περισσότερο, ένας μήνας ακόμη, και ένας λόγος παραπάνω, ώστε να προσπαθήσουμε για κάτι ακόμα καλύτερο αυτή τη φορά. Σε αυτή τη δισκέτα σας προσφέρουμε 4 παιχνίδια, καθώς και ένα utility για το σκληρό δίσκο (εγώ ακόμα προσπαθώ να θυμηθώ ποιος ήταν αυτός που έλεγε ότι δεν δημοσιεύουμε utilities). Τα δύο πρώτα (Monopoly και Mah Jongg), απ' ό,τι φαίνεται, θα αργήσουν πολύ να... κλειστούν στο χρονοντούλαπο της ιστορίας. Είναι, όπως θα γνωρίζετε, παιχνίδια που απαιτούν από τον παίκτη στρατηγική και εγκεφαλική διεργασία.

Σε όσους προτιμούν τα παιχνίδια δράσης και καταπιάνονται με joystick crash tests, απευθύνεται το GODS, ενώ κάπου ανάμεσα, με το εθιστικότερο gameplay (ειδικά σε two- ή multi-players mode), βρίσκεται το Scorched Earth.

Καλή διασκέδαση σε όλους, δηλαδή!

Επιμέλεια Δισκέτας: Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος

Shell: Νίκος Κυριαζάνος

Κείμενα: Χάρης Σαράντης

MAH JONGG

Ενα πρόγραμμα με διάδοση αντιστρόφως ανάλογη του μικρού μεγέθους του: πίσω από την -ανατολικώς παραπέμπουσα- ονομασία "Mah Jongg" κρύβεται το -όντως ανατολίτικο- παιχνίδι Shangai. Αυτό, μαζί με το Tetris (αντίζηλό του στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών), είχε καταφέρει να απαλλάξει πολλές τσέπες από το βάρος των κερμάτων που κουβαλούσαν, αποδεικνύοντας περίτρανα ότι η πολυπλοκότητα δεν είναι το παν σε ένα video game.

Είδος: Mind Game
Κατασκευαστής: Nels Anderson
Απαιτήσεις: EGA/VGA ή Hercules



Το gameplay, η ιστορία και τα λιγότερα από 40 KB που καταλαμβάνει το Mah Jongg, στη συμπιεσμένη μορφή του, καθιστούσαν σίγουρη την ένταξή του μεταξύ των προγραμμάτων της δισκέτας που αυτή τη στιγμή έχετε στην κατοχή σας. (Στις μεταγενέστερες, περισσοτέρων KB, εκδόσεις του παιχνιδιού, το κυρίως πρόγραμμα ελάχιστα αλλάζει.) Οταν αναφερόμαστε στο Shangai, οι μακροσκελείς εισαγωγές είναι περιττές. Γι' αυτό ας περάσουμε στα πλήκτρα και το χειρισμό του παιχνιδιού:

Αμέσως μετά το φόρτωμα, βρίσκεστε ενώπιον μίας όχι και τόσο θεαματικής εικόνας (είπαμε, τα εντυπωσιακά

γραφικά και ηχητικά εφέ ποτέ δεν αποτελούσαν κριτήριο για την ποιότητα αυτού του είδους των προγραμμάτων). Σε αυτή, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των λειτουργιών (H)elp, (S)etup, (T)ournament και Start (με οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο). Το Help παρουσιάζει τις λειτουργίες, τις οποίες μπορείτε να εκτελέσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το αντίστοιχο πλήκτρο ενεργοποίησης, καθώς και μερικά λογάκια από το δημιουργό.

Με το Setup μπορείτε να αλλάξετε πίνακα (0-65535), να επιλέξετε μεταξύ παιχνιδιού με ή χωρίς χρονικό όριο, να διαλέξετε το χρώμα του φόντου και του δρομέα του ποντικιού, καθώς και να (απ-)/ενεργοποιήσετε το ποντίκι (default = no mouse). Επιλέγοντας τουρνουά, θα θέσετε εαυτόν υπό περιορισμούς, όπως αχρήστευση του Undo, της ευρείας χρήσης του Help και του File Load/Save, τα οποία είναι διαθέσιμα στο κανονικό παιχνίδι. Οι εντολές, τις οποίες μπορείτε να δώσετε, εμφανίζονται ανά πάσα στιγμή μπροστά σας, απλώς με ένα πάτημα του F1, κάτι πολύ χρήσιμο (ειδικά για το γράφοντα, καθώς δεν είναι απαραίτητο να τις αναφέρει μία προς μία).

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, καθώς και οι κανόνες του, είναι εξαιρετικά απλός. Σκοπός σας είναι η εκκένωση του πίνακα από τις πλάκες με τα "ιερογλυφικά" και τα ιδεογράμματα. Αυτές διακρίνονται σε ομάδες των τεσσάρων πλακών με ίδιο σύμβολο, με εξαίρεση της ομάδας των τεσσάρων λουλουδιών και των εποχών, τα bonuses του παιχνιδιού, που και αυτή όμως αντιμετωπίζεται όπως οι άλλες ομάδες. Η αφαίρεση των πλακών γίνεται με κλικ σε δύο ελεύθερα πλακίδια της ίδιας ομάδας και ένα επιπλέον κλικ (ελεύθερο θεωρείται το κομμάτι που δεν συνορεύει με κάποιο από δεξιά ή αριστερά και δεν υπάρχει άλλο πάνω του). Οι βοηθητικές λειτουργίες καλούνται με κλικ στα γαλάζια, κατακόρυφα τοποθετημένα, κουμπιά, αριστερά της οθόνης. Σε περίπτωση μη ύπαρξης ποντικιού, πατώντας το F1 βλέπετε τον τρόπο χρήσης των λειτουργιών και τις ενεργοποιείτε, εισάγοντας το αντίστοιχο γράμμα στο πεδίο συντεταγμένων (κύρια οθόνη, Select 1st tile:).

Για την αφαίρεση ενός ζευγαριού, επιλέγετε το ζευγάρι των πλακών, εισάγοντας τις συντεταγμένες της πρώτης και μετά της δεύτερης πλάκας.

Για την έξοδο, εισάγετε στο πεδίο συντεταγμένων "Q" και confirm με "Y".

Αυτά...

MONOPOLY

Χαρακτηρίζοντας το Shangai ως ένα παιχνίδι που άφησε ιστορία στις αίθουσες των coin-ops, τι θα μπορούσαμε να πούμε για τη Μονόπολη; Αλληλένδετο με την παιδική ηλικία αναρίθμητων κατοίκων του πλανήτη, αποτελεί ίσως ένα από τα λίγα πράγματα που κληρονομήσαμε ατόφια από τη γενιά των πατεράδων μας. Επιτραπέζιο χαρακτηρίζεται το Μονοπώλιο, αλλά πόσες φορές δεν έχει εδραστεί στο πάτωμα, με τα πολύχρωμα χαρτονομίσματα να διαφεύγουν και να κρύβονται κάτω από κρεβάτια και χαλιά; Και ο κακόμοιρος ο τραπεζίτης... Μάλλον χρέη σερίφη εκτελούσε, προσπαθώντας να αποτρέψει τα ορμώμενα χέρια από την επαφή με το πολύτιμο περιεχόμενο του αναποδογυρισμένου κουτιού-τράπεζας.

Το παραπάνω σκηνικό δεν μπορεί, δυστυχώς, να μεταφερθεί στην οθόνη του υπολογιστή (πώς είπατε; Virtual Reali... τι;). Για να δημιουργηθεί, όμως, ένα καλό πρόγραμμα εξομοίωσης επιτραπέζιου, χρειάζεται απλώς καλή δουλειά, η οποία και έγινε.

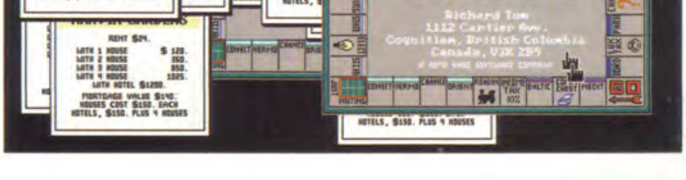
Ναι, μάλιστα. Σε περιόδους περιβαλλοντικών ανησυχιών, δεδομένης της ανάγκης ξυλείας για δημιουργία χαρτοπολτού, η Monopoly που σας παρουσιάζουμε αποτελεί την πλέον οικολογική λύση.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά απλός (Σ.Σ.: πού το έχω ξανακούσει αυτό, τώρα τελευταία;). Οι 2-16 παίκτες, που μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα, επιλέγονται με απλό κλικάρισμα σε κάποια από τα δεκαέξι ανθρωπάκια (ένα για κάθε χρώμα), τα οποία περιμένουν αδιαμαρτύρητα στο πάνω δεξί άκρο της οθόνης. Μετά την επιλογή του αριθμού παικτών, κάνετε κλικ στα ιδιόμορφα ηλεκτρονικά ζάρια εύρους 1-5 (τα δύο μαύρα τετράγωνα στο κάτω δεξί τμήμα του πίνακα) και το παιχνίδι αρχίζει ακολουθώντας τους κλασικούς όρους.

Θετικό στοιχείο του παιχνιδιού αποτελεί η ευκολία, με την οποία γίνονται οι αγοραπωλησίες και οι πάσης φύσεως ανταλλαγές. Κάνετε κλικ στο πιόνι του συμπαίκτη (???) και στο δικό σας, και απλώς σύρτε την καρτέλα του δρόμου, ή της υπηρεσίας, που θέλετε να μεταφέρετε στην περιοχή του δέκτη. Ετσι, τόσο απλά. Το ίδιο συμβαίνει και με τα χρήματα.

Σύρτε τον αριθμό των χρημάτων σας στον αριθμό του αντιπάλου (...) και μετά εισάγετε το ποσό που θέλετε να μεταφέρετε. Με παρόμοιο τρόπο γίνεται και η αλλαγή ονόματος του πιονιού από

Είδος: Strategic Game
Κατασκευαστής: Richard Tom
Απαιτήσεις: 500K RAM, EGA



TokenX (X = 1-16) σε οτιδήποτε. Απλώς κάντε κλικ στο "TokenX".

Ολα τα παραπάνω διαδραματίζονται στην καρτέλα του παίκτη, η οποία εμφανίζεται όταν κάνετε κλικ στο πιόνι σας. Οπως ενδεχομένως θα καταλάβατε, σας δίνεται η δυνατότητα να εκμεταλλευτείτε την εμπιστοσύνη, την οποία μπορεί να κάνει το λάθος και να σας δείξει ο εχθρός (!!!), μεταφέροντας "κατά λάθος" περισσότερα χρήματα.

Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα να υποθηκεύσετε τα ακίνητά σας και να θέσετε σε πλειστηριασμό κάποια περιοχή που δεν σας είναι αναγκαία, ή την οποία μπορείτε να αγοράσετε με λιγότερα χρήματα, αν οι άλλοι στερούνται βαλαντίου... Και μην ξεχνάτε: ακόμα και σε εποχές οικονομικών δυσχερειών, μπορείτε να αγοράσετε σε πλειστηριασμό κάποια περιοχή (αν οι υπόλοιποι δεν πλειοδοτούν περισσότερα από την τιμή υποθήκευσης) και να την υποθηκεύσετε αμέσως, κερδίζοντας τη διαφορά.

Σε περίπτωση έλλειψης ποντικιού, μπορείτε να τρέξετε το πρόγραμμα με monopoly /nomouse και να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα δρομέα για την κίνηση και τα Home και PgUp για αριστερό και δεξί πλήκτρο αντίστοιχα.

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

SCORCHED EARTH

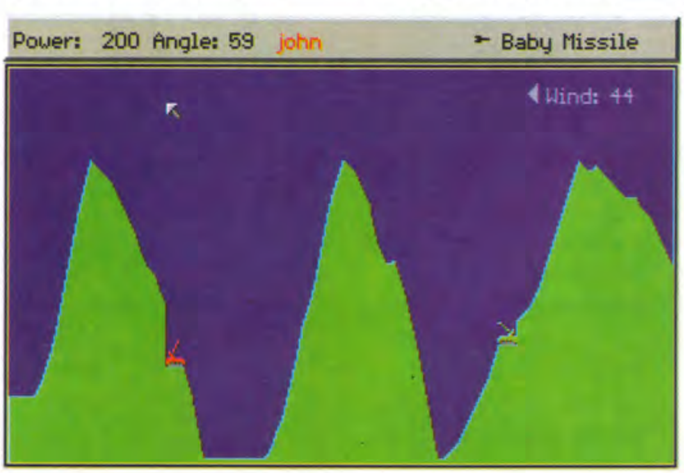
Είδος: Tank Combat Game
Κατασκευαστής: Lester Pearson
Απαιτήσεις: VGA

Αλλο ένα παιχνίδι που ξεκουράζει το joystick σάς παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος. Το Scorched Earth είναι ένα Tank Combat Emulation, ακολουθεί ωστόσο περισσότερο την τακτική μάχης των μονάδων όλμων, εμπλουτισμένο με στοιχεία υπερβολής φυσικά. Εχετε στη διάθεσή σας ένα τανκ, όπως και οι (μέχρι εννέα) αντίπαλοί σας.

Το παιχνίδι είναι δισδιάστατο: βλέπετε μία κατακόρυφη τομή του ανάγλυφου του εδάφους, στο οποίο είναι τοποθετημένα τα τανκ.

Στόχος σας είναι η καταστροφή των αντιπάλων, κάτι για το οποίο, υπό κανονικές συνθήκες, θα αρκούσε μια ευθεία βολή. Δίνεται όμως η δυνατότητα στους παίκτες να θωρακίσουν τα τανκ τους με ασπίδες, οι οποίες είναι αρκετά ισχυρές για να αντέξουν μέχρι και χτυπήματα από πυρηνικά όπλα. Τα τελευταία αποτελούν μικρό τμήμα του πραγματικά μεγάλου οπλοστασίου του Scorched Earth.

Το τι κάνει κάθε όπλο δεν δύναται να αναφερθεί στον περιορισμένο χώρο αυτού του άρθρου. Ας λάβετε υπόψη ότι το μέγεθος του (πολύ επεξηγηματικού) .doc του



παιχνιδιού αγγίζει τα 130K. Ενδεικτικά αναφέρω τη Funky Bomb, η οποία θυμίζει πασχαλινό βεγγαλικό, αλλά έχει πολύ πιο καταστροφικά αποτελέσματα, τα Diggers, που προκαλούν από εμφανείς έως τεράστιες ρωγμές στο έδαφος, κατακρημνίζοντας ό,τι βρεθεί πάνω από το σημείο πρόσκρουσης, καθώς και τα αμυντικά συστήματα, όπως τα αλεξίπτωτα για την αποφυγή απότομων πτώσεων ύστερα από την προαναφερθείσα ενέργεια.

Για την απόκτηση αυτών απαιτούνται χρήματα, τα οποία κερδίζετε έπειτα από κάθε μάχη, ανάλογα με την απόδοσή σας σε αυτή.

Το παιχνίδι παίζεται με ποντίκι, joystick ή πληκτρολόγιο και τρέχει μόνο σε VGA. Υποστηρίζει τις αναλύσεις 320x200, 360x480, καθώς και 640x480, για κάρτες με Vesa Driver. Η επιλογή της ανάλυσης γίνεται με κλικ στην επιγραφή Hardware. Για να γυρίσει όμως το πρόγραμμα σε αυτή την ανάλυση, θα πρέπει να βγείτε και να το ξανατρέξετε. Σε περίπτωση που, μετά την κίνηση αυτή, το πρόγραμμα κολλάει στην οθόνη του DOS, τρέξτε το fix.bat, ώστε να αποκατασταθούν οι default επιλογές.

Κατά τη διάρκεια της μάχης μπορείτε να εμφανίσετε τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας, πατώντας "I". Για έξοδο από το πρόγραμμα, πατήστε F1 και επιλέξτε Quit.

GODS

Και οι θεοί το αποφάσισαν: εγένετο άνθρωπος. Και άνθρωπος τόλμησε και έπραξε. Και πήγε κόντρα σε θεούς και δαίμονες.

Τσ... τσ... Απαράδεκτο. Σβήσ' το. Πού είναι το Delete; Τόσα Delete. Πολλά Delete. Καλά, άσ' το για αργότερα. Μην το ξεχάσω μόνο.

Ε, ναι! Ηρθε η ώρα για γρήγορες κινήσεις, τριπλοπατήματα του Fire, VGA φορτία, ηχειάκια να φωνάζουν: ΘΕΟΙ! Ενα παιχνίδι για τους δραστήριους αναγνώστες του PC Master.

Προχώρα, οπίσου, εξολόθρευσε. Πρωτότυπα πράγματα, δηλαδή. Εξίσου πρωτότυπες είναι και οι μάγισσες με τα σκουπόξυλα και οι μικροί κουασιμόδοι που διψάνε για το νεανικό αίμα σας. Αχ, αυτή η λειψυδρία! Σε ζόμπι μας μετέτρεψε όλους...

Στο GODS παίρνετε το ρόλο κάποιου, ο οποίος προσπαθεί να φτάσει κάπου κάνοντας κάτι... Το "ποιου" το βλέπετε (ήρωά μου), το "πώς" το ξέρετε (σκοτώνοντας). Το "πού" θα το μάθετε;

Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας, μπορείτε να συλλέξετε διάφορα bonuses, τα οποία ποικίλλουν από μαχαίρια και άλλα όπλα, ασπίδες και ενέργεια, μέχρι φίλτρα που προσελκύουν τέρατα και χρήματα.

Με τα τελευταία, στο τέλος κάθε επιπέδου, μπορείτε να αγοράσετε όποια από τα αντικείμενα που σας προσφέρονται θεωρείτε χρήσιμα.

Για να συλλέξετε κάποιο αντικείμενο που βρίσκετε στο δρόμο σας, γονατίζετε πάνω σε αυτό, πατάτε το Fire και μετακινείτε το πράσινο τετράγωνο σε μία κενή θέση στο inventory σας (μπορείτε να μεταφέρετε έως 3 αντικείμενα ταυτόχρονα).

Για να αφήσετε ή να ενεργοποιήσετε κάποιο αντικείμενο, ακολουθείτε παρόμοια διαδικασία, μετακινώντας το πράσινο τετράγωνο στο αντικείμενο που επιθυμείτε.

Είδος: Arcade Action Game
Απαιτήσεις: EGA/VGA
Υποστηρίζει: AdLib

Πράγματι καλά τα γραφικά του παιχνιδιού, ενώ και ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά - για AdLib- επίπεδα.

Το gameplay θα βελτιωνόταν, αν η κίνηση ήταν λίγο πιο γρήγορη (θέμα ρουτίνας καθυστέρησης και όχι μηχανήματος).

Ορίστε, είδατε πού καταντήσαμε; Να θέτουμε εαυτούς σε Review Mode στα προγράμματα που συμπεριλαμβάνουμε στη δισκέτα. Ή μήπως νομίζετε ότι δεν το αξίζουν;

■



ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
STORE & COMPARE

Στη θέση του προγράμματος αναγνώστη, αυτόν το μήνα, βρίσκεται ένα Utility για το σκληρό δίσκο, γραμμένο από το Μάκη Σαμουρκασσίδη. Η βασική χρησιμότητά του, όπως άλλωστε υποδηλώνει ο τίτλος του, έγκειται στην αποθήκευση των τίτλων των προγραμμάτων του δίσκου σας (Store) και στη σύγκριση με τους τίτλους αυτού, έπειτα από κάποιες νέες εγγραφές. Ετσι, μπορείτε άφοβα να εγκαταστήσετε ένα πρόγραμμα σε όποιο τμήμα του σκληρού επιθυμείτε και, αν αργότερα θελήσετε να το διαγράψετε, το συγκρίνετε (Compare) με την αρχική (Stored) μορφή, σβήνοντας τα αρχεία που παρουσιάζονται ως νέα.

Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να αποτελέσει χρήσιμο βοήθημα για όσους αποσυμπιέζουν ή εγκαθιστούν πλήθος αρχείων, για την εξακρίβωση των περιεχομένων τους, προσωρινά στο σκληρό δίσκο.

PC GAMES REVIEW

DEKATHLON CHAMPION

CPU:	386 ή ανώτερο
RAM:	2MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA με 256 χρώματα
HD:	4MB ελεύθερα
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Είναι γεγονός ότι σπανίζουν τα παιχνίδια για το περιβάλλον των Windows. Να όμως που μια ελληνική εταιρία παρουσίασε ένα αθλητικό παιχνίδι στρατηγικής για το περιβάλλον αυτό, το οποίο μάλιστα είναι ιδιαίτερα εθιστικό. Οπως φαίνεται και από το όνομά του, το παιχνίδι ασχολείται με το Δέκαθλο, το βασιλιά των αγωνισμάτων στίβου, το αγώνισμα των υπερ-αθλητών. Και όταν λέμε υπεραθλητών, το εννοούμε. Φανταστείτε ότι την πρώτη αγωνιστική ημέρα οι αθλητές διαγωνίζονται στα 100 μέτρα, το άλμα εις μήκος, τη σφαιροβολία, το άλμα εις ύψος και τα 400 μέτρα, ενώ τη δεύτερη στα 110 μέτρα μετ' εμποδίων, τη δισκοβολία, το άλμα επί κοντώ, το ακόντιο και τα 1.500 μέτρα! Δέκα επίπονα αθλήματα μέσα σε δύο μόνον ημέρες.

Το Dekathlon Champion ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών στρατηγικής. Σκοπός του παίκτη είναι να σχεδιάσει όσο το δυνατόν καλύτερα την πορεία του στον αθλητικό στίβο, να προγραμματίσει τα έξοδα και τις προπονήσεις του, να προετοιμάσει τη φυσική του κατάσταση και, φυσικά, να επιλέξει τον πιο κατάλληλο προπονητή.

Την πρώτη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι, μπορείτε να προσδιορίσετε το όνομα του αθλητή σας, τη χώρα την οποία εκπροσωπεί, καθώς και τις ιδιαίτερες ικανότητές του (άλτης - ρίπτης - δρομέας). Στη συνέχεια, μπορείτε να επιλέξετε τον προπονητή σας, ανάμεσα από έξι προπονητές τους οποίους προσφέρει το παιχνίδι, οι οποίοι έχουν διαφορετικές ικανότητες, αλλά και διαφορετικές οικονομικές απαιτήσεις. Μην ξοδέψετε όμως όλα σας τα χρήματα στον προπονητή. Και αυτό γιατί μπορείτε να διαθέσετε χρήματα για να βελτιώσετε τις φυσικές σας ικανότητες (ταχύτητα, δύναμη, ελαστικότητα, αντοχή). Οταν πια αισθάνεστε έτοιμοι, μπορείτε να ξεκινήσετε την καριέρα σας πρώτα από το Εθνικό Πρωτάθλημα. Σιγά σιγά, αν πάτε καλά, μπορείτε να φτάσετε μέχρι και τους Ολυμπιακούς αγώνες.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εθιστικό στρατηγικό παιχνίδι αθλητικής προσομοίωσης για το περιβάλλον των Windows.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	85

87%

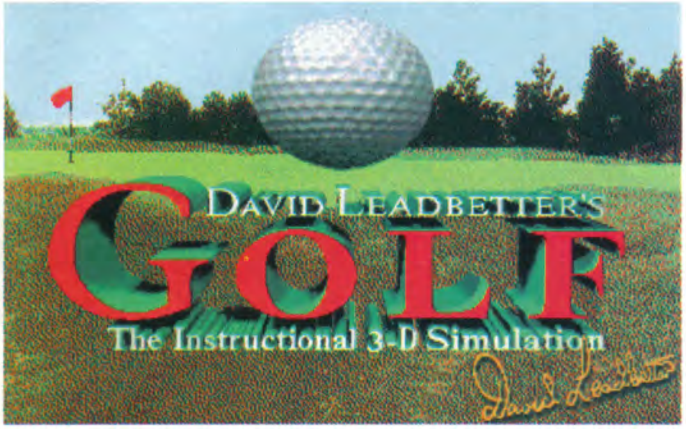
Το Dekathlon Champion έχει προβλέψει πολλά από τα "ελληνικά" στοιχεία. Ετσι, ο αθλητής μπορεί να παίξει στον τζόγο, αν θέλει να αυξήσει τα χρήματά του έτσι ώστε να προπονηθεί καλύτερα.

Φυσικά, υπάρχει και η πιθανότητα να τα χάσει όλα... Ολα μέσα στο παιχνίδι είναι... Ακόμα, συμπεριλαμβάνονται και ορισμένα όχι και τόσο ελληνικά στοιχεία, όπως είναι το ντόπινγκ. Με το ντόπινγκ ο αθλητής έχει καλύτερες επιδόσεις, αλλά υπάρχει πάντοτε ο κίνδυνος να τον μυριστούν... Ακριβώς επειδή το Dekathlon είναι παιχνίδι στρατηγικής, ακολουθείται μια πορεία αντίστοιχη της πραγματικότητας. Δεν μπορεί δηλαδή ένας αθλητής να μπει στο στίβο για πρώτη φορά και να καταρρίψει όλα τα ρεκόρ.

Μπορεί βέβαια να είναι καλός και να επιτύχει μια σημαντική βαθμολογία, η βαθμολογία όμως αυτή θα κυμαίνεται ανάλογα με την ορθότητα των αποφάσεών του. Αν φτάσετε στους Ολυμπιακούς, θα είστε πραγματικά ένας υπερ-αθλητής! Το Dekathlon Champion διατίθεται από τη Spin Software, τηλ.: 9238672-5.

του Δαυΐδ Πάρδου





CPU:	**386 και άνω**
RAM:	**2 MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**Sblaster**
HD:	**11**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1-4 ή 1-2 μέσω modem**

Σίγουρα το golf δεν είναι ένα από τα δημοφιλή αθλήματα στη χώρα μας (εξαίρεση ίσως αποτελεί ο Πρόεδρος). Τον τελευταίο καιρό, ωστόσο, κυρίως λόγω των αρκετών κυκλοφοριών ανάλογων παιχνιδιών στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, εκδηλώνεται έντονο ενδιαφέρον. Πώς θα μπορούσε να μη γίνει κάτι τέτοιο και με το νέο golf simulation, αφού είναι παραγωγής της Microprose; Εκτός από αυτό, είναι υπογεγραμμένο από το διάσημο παγκόσμιο πρωταθλητή David Leadbetter. Ομως, κάθε κυκλοφορία για golf έχει να αντιμετωπίσει τον απόλυτο κυρίαρχο του χώρου που λέγεται LINKS 386 PRO, της Access. Πράγματι, το νέο golf της Microprose είναι ίσως το μόνο που μπορεί να σταθεί επάξια δίπλα σε αυτό. Μπορεί να μη διαθέτει τα υψηλής ανάλυσης γραφικά, αλλά και τα δικά του είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα και κυρίως πολύ πιο γρήγορα στην απεικόνισή τους. Το ισχυρό προσόν του David Leadbetter's golf είναι οι πάρα πολλές επιλογές που διαθέτει. Συγκεκριμένα, οι επιλογές που έχουμε τόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όσο και στην αρχή είναι κάτι περισσότερο από αρκετές. Κατ' αρχάς, υπάρχουν έξι πολύ ωραίες τοποθεσίες, όπου βρίσκονται τα αντίστοιχα courses. Σε αυτές μπορούμε να κάνουμε τους αγώνες μας ή να εξασκηθούμε μόνοι μας, με άλλους παίκτες (male και female) μέχρι και τέσσερις, ή και μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης. Αν μάλιστα δεν είμαστε έμπειροι παίκτες (το πιο πιθανό), ο ίδιος ο David θα μας καθοδηγεί συνεχώς με χρήσιμες συμβουλές.

Οι όψεις που έχουμε είναι πάρα πολλές, ενώ επίσης πολλές είναι οι διάφορες κάμερες, οι οποίες θα κινηματογραφούν την πορεία της μπαλιάς μας. Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα να κινηματογραφήσετε όλο το παιχνίδι και να το δείχνετε στους φίλους σας αργότερα. Πολύ χρήσιμες είναι οι οθόνες με τα στατιστικά μας, καθώς και τα διάφορα tutorial παιχνίδια που υπάρχουν, με περισσότερες από 100 σελίδες γεμάτες hints'n'tips για να βελτιώσετε το παιχνίδι σας. Τα γραφικά, όπως προαναφέραμε, δεν μπορούν να συναγωνιστούν το LINKS 386 PRO, αλλά είναι καλοσχεδιασμένα και επανασχεδιάζονται πολύ γρήγορα. Ο ήχος, αν και υποστηρίζονται όλες οι κάρτες, δεν είναι ιδιαίτερα καλός και θα μπορούσε να διαθέτει και άλλα στοιχεία.

Σε γενικές γραμμές, το David Leadbetter's golf είναι ένα πολύ καλό golf simulation. Δεν μπορεί να κοντράρει το LINKS 386 PRO, αλλά σίγουρα έρχεται δεύτερο μετά από αυτό. Πολλές από τις options του δεν υπάρχουν σε άλλο αντίστοιχο πρόγραμμα και σίγουρα είναι πολύ πιο γρήγορο από οποιοδήποτε άλλο. Απευθύνεται σε όσους θέλουν περισσότερο ουσία παρά εντυπωσιακά γραφικά.

του Αργύρη Γιαγιά

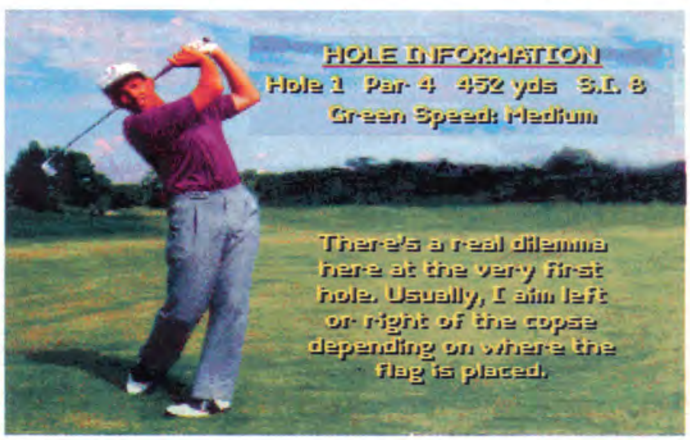
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Χάνει στα σημεία από το LINKS 386 PRO.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	90

88%





FLIGHT SIMULATOR 5
PARIS SCENARIO



CPU: 386 και άνω
RAM: 2 MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: Sblaster
HD: 1 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-2 μέσω modem

Οσοι ασχολούνται με τα flight simulators (και όχι μόνο), σίγουρα θα έχουν δει το νέο εντυπωσιακό simulator της Microsoft με τον κωδικό 5. Είναι κοινά παραδεκτό από ειδικούς και μη ότι πρόκειται για το πιο ρεαλιστικό πρόγραμμα προσομοίωσης πτήσης αεροπλάνου που κυκλοφορεί για συμβατούς υπολογιστές. Στην τελευταία έκδοσή του, μάλιστα, εκτός από τα πολύ σωστά πτητικά στοιχεία που διαθέτει, χρησιμοποιεί και την τεχνική των photo-realistic γραφικών, προκειμένου να αποδώσει ακόμα καλύτερα ορισμένες περιοχές του εδάφους. Επειδή όμως αυτά τα γραφικά είναι ιδιαίτερα απαιτητικά σε χώρο δίσκου, αλλά και για εμπορικούς σκοπούς, το Flight Simulator 5 διαθέτει μόνο μία περιοχή με τέτοια γραφικά, ενώ οι άλλες βρίσκονται σε data disks που αγοράζετε έξτρα. Αυτές είναι οι New York, Washington, San Francisco και Paris. Η τελευταία αποτελεί το θέμα αυτού του άρθρου.

Οσοι λοιπόν είχατε πετάξει με το Flight Simulator 5 πάνω από το Παρίσι, θα είχατε διαπιστώσει ότι είτε δεν υπήρχαν καθόλου γραφικά ή αυτά ήταν πολύ απλά σχεδιασμένα (πύργος του Eiffel). Τώρα, με το data disk η πόλη του Παρισιού και άλλες γύρω περιοχές υπάρχουν σε photo-realistic γραφικά. Μάλιστα, για να θαυμάσετε πιο γρήγορα και άμεσα τα νέα γραφικά, τρία νέα σενάρια συνοδεύουν το data disk. Με το ένα πετάμε πάνω από τις Βερσαλλίες και θαυμάζουμε τα μεγάλα πάρκα του Παρισιού. Με το δεύτερο πετάμε πάνω από το Παρίσι νύχτα και με κατεύθυνση τον πύργο του Eiffel, που είναι φωταγωγημένος. Οπως είπαμε, υπάρχουν και περιοχές γύρω από το Παρίσι. Ετσι, το τρίτο scenario μας ξεναγεί στην Euro-Disney, η οποία βρίσκεται περίπου 40 χιλιόμετρα έξω από το Παρίσι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα απαραίτητο συμπλήρωμα του Flight Simulator 5

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	88

90%

Το αποτέλεσμα των νέων γραφικών για την πόλη του Παρισιού είναι πολύ ζωντανό, καθώς υπάρχουν πάρα πολλές λεπτομέρειες. Ιδίως η πτήση τη νύχτα είναι μαγευτική. Μπορεί η Microsoft για εμπορικούς λόγους να μη μας έδωσε αυτά τα γραφικά μαζί με το Flight Simulator 5, αλλά κάλλιο αργά παρά ποτέ, έστω και με κάποια έξτρα χρήματα. Αυτό γιατί οι φίλοι του αεροπλάνου πραγματικά θα νιώσουν μια άλλη αίσθηση πετώντας πάνω από το Παρίσι και βλέποντας εικόνες που θα έβλεπαν μόνο σε μία πτήση με ένα πραγματικό αεροπλάνο.

του Αργύρη Γιαγιά





ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 3601761 ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΤΑ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** (Omni Shop)
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE**
Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink
Games Pack

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που θα βρίσκεται σε λίγο κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 2.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.............................. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............................. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....